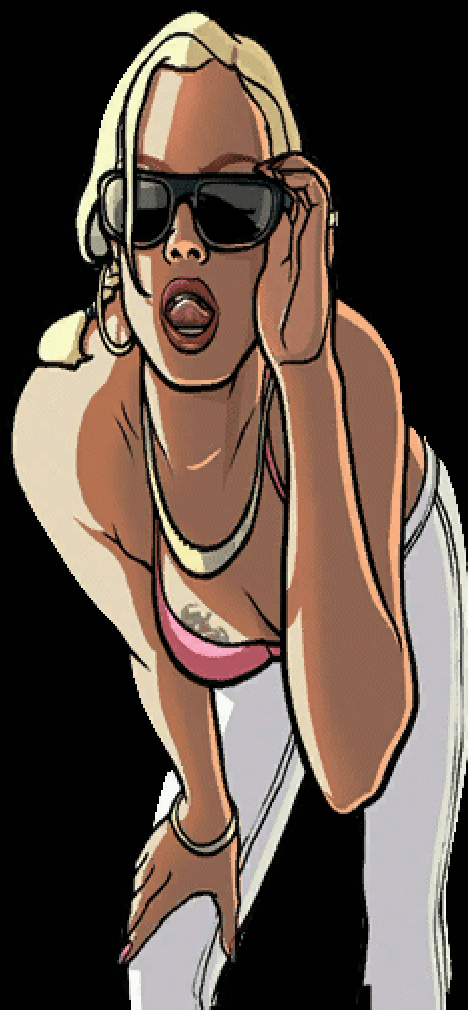
GTA San Andreas

The Gandalf_smutny guidebook

Najlepszy poradnik off-line w Polsce !



Prawa Autorskie

„Remember to keep yourself alive,
There is no more important of that"
Afeni Shakur

Prolog, czyli od autora słów kilka.

Witaj graczu !!!

Mam nadzieję, że informacje które zebrałem i opracowałem w tym poradniku stanowić będą dobrą wskazówkę i okażą się bardzo przydatne podczas grania w GTA San Andreas. Poradnik który czytasz powstawał przez niemal pół roku grania w tą grę, więc wszystkie informacje zawarte w nim powinny być w stu procentach sprawdzone. Jeśli jednak znalazłbyś jakikolwiek błąd, czy też niedomówienie to proszę, abyś przesłał mi swoje uwagi e-mailem, żebym wiedział gdzie je popełniłem. Tak samo powinieneś zrobić jeśli czegoś w tym poradniku nie umieściłem bądź, jeżeli masz jakieś informacje, których w moim poradniku brakuje. Być może wypuszczę do tej publikacji jakiegoś service-packa czy coś ;-) Wszelkie negatywne uwagi są mile widziane.

Nie potrafię pisać długich wstępów więc zapraszam do lektury.

Carl Johnson, czyli co to za czarnuch?

W grze sterujemy czarnoskórym bohaterem o imieniu Carl Jonson. Nie jest on już tak „ułomny" jak postacie z poprzednich części GTA- tym razem jego garnitur ruchów został znacznie rozbudowany. Czas na przyjrzenie mu się bliżej.

UMIEJĘTNOŚCI



Bieg/Sprint.

Naciskając spację Carl zacznie biec, natomiast nawalając w ten klawisz CJ zacznie biec jeszcze szybciej, jednak bardzo szybko wtedy się męczy.

Pływanie/Nurkowanie.

Pływać możemy również na dwa sposoby. Dodatkową możliwością jest zanurkowanie, które wykonuje się naciskając **LMB**. Z początku pod wodą tlen kończy się bardzo szybko, jednak trening czyni mistrza i częste pływanie w przydomowym basenie (bądź gdziekolwiek) sprawi, że po pewnym czasie Carl będzie pływał jak ryba.





Skok/Wspinanie się na przeszkody.

Naciskając **LSHIFT** sprawimy, że sterowany przez nas bohater podskoczy. Jeśli znajdujemy się przy jakimś niewysokim ogrodzeniu bądź murku, naciśnięcie tego klawisza spowoduje dostanie się wyżej.

Skradanie się i ukrywanie.

Wielką nowością jest możliwość skradania się i ukrywania w cieniu. Trzymając klawisz **C**, bądź **LALT** sprawimy, że kroki Carla nie będą słyszalne dla przeciwników. Aby ukryć się przed wzrokiem przeciwnika należy znaleźć zaciemnione miejsce i w nie wejść, strzałka na minimapie powinna zmienić kolor na fioletowy oznaczac to będzie, ża jesteśmy niewidoczni, jeżeli jednak nadal pozostanie biała- szukaj innej kryjówki gdyż w tej jesteś widoczny.



Ciche zabójstwo.

Posiadając nóż można wykonać ciche zabójstwo na przeciwniku. Należy iść za przeciwnikiem (nie może on biec i musi być odwrócony do nas plecami) trzymając wciśnięty **RMB** , Carl powinien podnieść broń do góry. Wtedy wciśnięcie **LMB** spowoduje zlikwidowanie oponenta jednym ciosem.

Werbowanie oraz kontrola nad członkami gangu.

Aby zwerbować osoby które będą tobie pomagały, musisz namierzyć się z **RMB** na osobie z twojego gangu, a następnie nacisnąć **G** albo **H**. Grupie możesz wydać 3 polecenia: naciskając **G** każesz im iść za tobą a **H** odpowiada za „pozostańcie tutaj". Naciśnięcie i przytrzymanie klawisza **G** lub **H** spowoduje rozejście się grupy. Ilość osób, które możesz zwerbować zależy od twojego poziomu respektu. Jednak nie ma co się oszukiwać- inteligencją nie dorównują nawet siedmiolatkom, chociaż dobre z nich „kulołapy"

Sztuki walki
W grze możemy się nauczyć trzech stylów walki (box, Cobra Martial Arts i kickboxing) . Aby się ich nauczyć musimy udać się do Gym, i wyzwać trenującego tam zawodnika na pojedynek. Jeżeli wygramy, uczymy się od niego nowego stylu walki.

ROZWÓJ POSTACI

W tej części serii zastosowano innowatorski system rozwoju postaci, dzięki któremu możemy wpływać na wygląd sterowanej przez nas postaci. Naciskając **Tab** podczas gry wyświetlamy nasze aktualne statystyki, jednak pełna ich lista dostępna jest z poziomu opcji. Poniżej macie opis wszystkich statystyk.

DRIVING SKILL
Są to nasze umiejętności w prowadzeniu samochodów, jego większa wartość powoduje, że łatwiej jest nam prowadzić samochody np. nie wpadają w poślizg.
FLYING SKILL
Ten parametr określa naszą biegłość w posługiwaniu się maszynami lotniczymi. Czym wyższa wartość, tym samoloty/helikoptery będą stabilniej latać.
BIKE SKILL
Bike skill odpowiada za naszą umiejętność jazdy na motorze, im wyższa wartość tym większe mamy szanse nie spaść z motocykla po karkołomnej ewolucji.
CYCLING SKILL
Z kolei ta umiejętność, jak sama nazwa wskazuje odpowiada za nasze umiejętności w posługiwaniu się rowerem, wyższa wartość umożliwia nam wykonywanie wyższych i dłuższych skoków oraz, podobnie jak Bike Skill, odpowiada za umiejętność pozostania na rowerze po np. uderzeniu w jakąś przeszkodę.
MUSCLE
Dobrze umięśniona sylwetka nie tylko sprawia dobre wrażenie, wraz ze wzrostem tego parametru rośnie nasza siła, dzięki której możemy zadawać silniejsze ciosy oraz mamy możliwość nauczenia się nowych sztuk walki.
SEX APPEAL
Seksapil odpowiada za powodzenie u płci pięknej. Ten wskaźnik najprościej podnieść ubierając się w drogich sklepach. Przy opisie sklepów i ich towaru ikonką zaznaczyłem o ile punktów przyrasta ten parametr.
LUNG CAPACITY.
Określa jak długo możemy przebywać pod wodą, zanim zaczniemy się dusić. Długie i częste nurkowanie wpływa na podnoszenie tej statystyki.
FAT
Gruba postać szybciej się męczy, wolniej biega i nisko skacze. Radzę pilnować tego parametru aby zawsze był jak na najniższym poziomie !
STAMINA
Wysoki poziom tego wskaźnika sprawia, że postać może dłużej i szybciej biegać, wyżej skakać itp.
RESPECT/TOTAL RESPECT
Te wskaźniki oznaczają, jakim szacunkiem darzą nas inni członkowie gangu. Im wyższa wartość, tym więcej osób możemy zwerbować do naszej grupy. Punkty respektu zdobywamy podczas wykonywania misji, jednak ubieranie się w kolory gangu również podnosi ten parametr (ikona poniżej ubrania symbolizuje punktowy wzrost tego parametru).



Na statystyki **FAT, STAMINA, MUSCLE** najłatwiej wpływać uczęszczając do siłowni. W grze znajduje się kilka takich miejsc. W ich środku można znaleźć:



Hantle i sztanga przydają się, gdy chcemy popakować nasze mięśnie. W obu przypadkach należy wybrać ciężar, z jakim będziemy ćwiczyć, po czym naciskając na przemian spację i **LMB** podnosimy ciężary.



Bieżnia i rower służą przede wszystkim do zrzucania niepotrzebnego tłuszczu, ćwiczenie na nich znacząco wpływa na przyrost staminy. W obu przypadkach najpierw wybieramy level zaawansowania, następnie naciskając spację -ćwiczymy.



Jednak nie ma tak łatwo, dzienne ćwiczenie jest ograniczone i nie da się „wyprodukować" supermana w jeden dzień.
Statystyki **DRIVING SKILL, FLYING SKILL, BIKE SKILL, CYCLING SKILL** rosną w wyniku częstej podróży samochodami/samolotami/motocyklem/rowerem. Oprócz tego w grze znajdują się cztery szkoły, w których możemy podnieść nasze umiejętności.

WEAPON SKILL

Odpowiada za nasze umiejętności w posługiwaniu się bronią palną. Każdą broń „szkolimy" oddzielnie. Zdobywanie kolejnych poziomów sprawia, że Carl celniej strzela, dodatkowo uczymy się bardzo przydatnych umiejętności np. używania dwóch Micro SMG jednocześnie. Te statystyki podnosimy po prostu celnie strzelając.

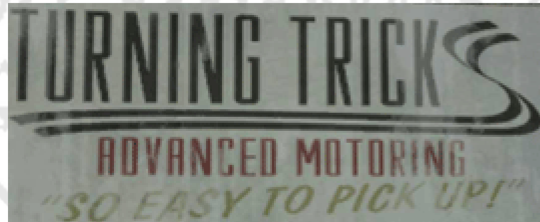




Szkoły jazdy, czyli sprawdzamy nasze umiejętności.

W grze dostępne są cztery szkoły w których możemy podnosić nasze umiejętności w jeździe, lataniu bądź w pływaniu na różnych maszynach. Gra ocenia nasze umiejętności i za zaliczenie danego testu możemy otrzymać:
Brązowy medal – Jeżeli nasz wynik kształtuje się na poziomie 70-89%
Srebrny medal – Jeżeli otrzymamy wynik wynosić będzie 90-99%
Złoty medal- Złoto otrzymujemy jedynie za perfekcyjne (100%) wykonanie danego zadania.
Ponadto gra odejmuje punkty za strącanie pachołków, uszkodzenia maszyn itp.
Aby przejść grę z wynikiem 100% wystarczy zaliczyć testy na brąz, jednak już za zdobycie srebrnych medali otrzymujemy naprawdę fachowe maszyny zaś zaliczenie wszystkich testów danej szkoły na złoto dostajemy bardzo rzadki pojazd np. Hotknife'a za Driving School. W niektórych zadaniach mamy narzucony limit czasowy, zaznaczyłem go przy nazwie zadania, nie oznacza to jednak że podczas testów w których nie mamy narzuconego czasu nie należy się śpieszyć.

DRIVING SCHOOL- Szkoła nauki jazdy samochodem.



Lokalizacja: Doherty, San Fierro.

ZADANIA DO WYKONANIA:

The 360.
Limit czasowy: 10 sekund.
Musimy wykonać obrót o 360 stopni Infernusem nie ruszając się z miejsca. Zadanie proste do wykonania wystarczy nacisnąć naraz **W**,**S** i **D** albo **L.** Jeżeli blokuje się tobie klawiatura i nie pozwala na dociśnięcie tylu przycisków- wejdź do opcji i zmień sterowanie tak, aby mieć gaz pod którymkolwiek z przycisków na myszce.

The 180.
Limit czasowy: 10 sekund.
Jadąc Blistą Compact musimy wykonać nawrót o 180 stopni na hamulcu ręcznym i powrócić na miejsce startu. Test zakończy się jeśli pojedziemy do tyłu a za przewrócone pachołki dostaniemy punkty karne.

Whip and Terminate.
Limit czasowy: 5 sekund.
Do naszej dyspozycji oddany zostaje Banshee, zaś zadaniem jest dojechanie i zatrzymanie się na końcu trasy wyznaczonej przez pachołki.

Pop and control.
Limit czasowy: 5 sekund.
Jadąc radiowozem musimy wykonać dojechać i zatrzymać się na końcu trasy, zaraz na początku trasy przebije się nam opona, więc należy dobrze kontrować kierownicą.

Burn lap.
Należy wykonać 3 okrążenia po wyznaczonej trasie, pojazd którym się poruszamy to banshee.

Cone Coil.
Limit czasowy: 5 sekund.
Musimy wykonać slalom , następnie zawrócić o 180 stopni i udać się tą samą drogą na miejsce startu.
The 90'
Limit czasowy: 5 sekund.
Zadaniem jest „szpanerskie" zaparkowanie pomiędzy dwoma autami, zadanie to jest bardzo trudne, jeżeli chcemy zaliczyć je na 100%.
Wheelie weave.
Limit czasowy: 5 sekund.
Musimy wykonać wheelie (jazdę na dwóch kołach) i dojechać w takiej pozycji do markera. Jeżeli samochód przewróci się wcześniej test nie będzie zaliczony.
Spin and go.
Limit czasowy: 5 sekund.
Jadąc tyłem musimy wykonać obrót o 180 stopni a następnie zatrzymać się przed końcem zaznaczonej trasy.
P.I.T Manevruer.
Musimy staranować pojazd przed nami w taki sposób, aby obrócił się on o 180 stopni. Ten manewr jest bardzo prosty do wykonania, z pewnością widzieliście go na filmach, więc nie powinno być problemu.
Alley oop.
Musimy wykonać pełną beczkę po wybiciu się z rampy, jak dla mnie za dużo tu elementu losowego gdyż zazwyczaj po wybiciu się lądujemy na dachu. O ile wykonanie samej beczki jest bardzo proste (wystarczy wjechać na rampę tylko kołami samochodu, gaz puść dopiero będąc w powietrzu) to wylądowanie już nie. Musisz używać strzałek w górę oraz w dół aby kontrolować kąt lotu auta.
City Slicking.
Musimy dojechać na drugi kraniec miasta i wrócić z powrotem do szkoły jazdy w czasie krótszym niż dwie minuty.

Za zaliczenie wszystkich testów na parkingu nieopodal pojawią się: **Super GT**, **Bullet** i **Hotknife**- ten ostatni to prawdziwa perełka. Oprócz aut po zaliczeniu wszystkich testów będziemy mogli wykonać kilka nowych misji u Cesara Vialpando oraz dostaniemy możliwość zakupu **Wang Cars**.

FLYING SCHOOL- Szkoła nauki latania maszynami powietrznymi.



Lokalizacja: Verdant meadows airstrip.

ZADANIA DO WYKONANIA:

Takeoff.
Bardzo proste zadanie, musimy w nim wystartować samolotem i przelecieć przez obręcze. Po prostu rozpędź maszynę, poczekaj aż jej ogon uniesie się do góry i dopiero wtedy oderwij ją od ziemi (wciśnij strzałkę do dołu), będąc w powietrzu nie zapomnij o schowaniu podwozia

klawiszem **2**. Naciskając strzałki w górę oraz w dół kontrolujesz opadanie i wznoszenie płatowca. Pamiętając o tym by przeleć przez wszystkie obręcze.

Landplane.

Musimy wylądować samolotem. Naciśnij **2** aby otworzyć podwozie następnie wciśnij **S** aby zmniejszyć obroty silnika. Jak koła dotkną ziemi trzymaj strzałkę do góry aby szybciej wyhamować. Za wylądowanie w zaznaczonym obszarze otrzymamy dodatkowe punkty, wylecenie z pasa startowego skończy się nie zaliczeniem zadania.

Circle airstrip.

Musimy wystartować i przelecieć przez wszystkie obręcze. Zadanie trudniejsze od poprzednich, polecam obieranie kursu tak, aby biorąc obręcz być już ustawionym nosem do następnej. Po zaliczeniu wszystkich obręczy misja zakończy się.

Circle airstrip and land.

Zadanie bardzo podobne do poprzedniego, z tą różnicą, że musimy jeszcze wylądować. Co do zebrania obręczy to wskazówki są identyczne jak poprzednio, zaś przed lądowaniem starajcie się zbytnio nie „rozbujać” maszyny, gdyż wtedy łatwiej jest wypaść z pasa na którym , musimy wylądować. Za wylądowanie w markerze otrzymamy dodatkowe punkty. Jeśli pominiesz którąkolwiek z obręczy szanse na zaliczenie testu maleją niemal do zera.

Helicopter takeoff.

Pierwszym manewrem do wykonania, jest poderwanie maszyny trzymaj klawisz **W** aby rozkręcić wirnik i podnieść maszynę do lotu. Po wzniesieniu się na odpowiednią wysokość (gra to zakomunikuje) puść ten klawisz. Teraz musisz obrócić helikopter w miejscu o 180 stopni klawiszem **Q** albo **E**. Za raz po tym musisz pochylić dziób Huntera o 45^0 (strzałką do przodu). Helikopter nabierze pędu, zaś twoim ostatnim zadaniem jest przelecenie przez obręcz.

Land helicopter.

Nic trudnego, musisz wylądować helikopterem, podstawy sterowania masz już za sobą więc po prostu siądź na pasie startowym. Tradycyjnie za umieszczenie maszyny w markerze otrzymamy bonusowe punkty, zaś za wylądowanie za pasem startowym oblejesz egzamin.

Destroy targets.

Najpierw musisz się zająć trzema ciężarówkami, rozwal je za pomocą rakiet (**LALT**) następnym celem są dwa poruszające się samochody, zawiśnij nad nimi i rozwal je za pomocą działka (**LCTRL**). Gdy to zrobisz wyląduj na pasie.

Loop-the-Loop.

Musimy wykonać pętlę przelatując pomiędzy dwiema obręczami. Nic specjalnego jeżeli po wykonanym triku zorientujemy się gdzie góra a gdzie dół ;-).

Bartel roll.

Musimy wykonać beczkę przelatując pomiędzy dwiema obręczami, problem polega na tym, że nasz samolocik po wykonaniu beczki nie chce lecieć prosto. Proponuję zacząć czesać trik w taki sposób, aby przelecieć przez drugą obręcz dokładnie wtedy, gdy wykonamy pełny obrót.

Parachute onto target.

Spadając na spadochronie musisz wylądować na zaznaczonej tarczy. Nic trudnego.

Za zaliczenie wszystkich testów na złoto na lotnisku pojawią się: Rustler, Stuntplane oraz Hunter.



Lokalizacja: Blackpool, Las Venturas

ZADANIA DO WYKONANIA:

The 360.

Limit czasowy: 15 sekund.

Musimy wykonać obrót o 360 stopni na BF-400 nie ruszając się z miejsca. Zadanie proste do wykonania wystarczy nacisnąć naraz **W**,**S** i **D** albo **L.** Jeżeli blokuje się tobie klawiatura i nie pozwala na dociśnięcie tylu przycisków- wejdź do opcji i zmień sterowanie tak, aby mieć gaz pod którymkolwiek z przycisków na myszce.

The 180.

Limit czasowy: 10 sekund.

Jadąc PCJ-600 musimy wykonać nawrót o 180 stopni na hamulcu ręcznym i powrócić na miejsce startu. Test zakończy się jeśli pojedziemy do tyłu a za przewrócone pachołki dostaniemy punkty karne.

The wheelie.

Limit czasowy: 10 sekund.

Musimy wykonać wheelie (jazdę na tylnim kole) w zaznaczonej pachołkami strefie i się zatrzymać. Nie jedź za szybko wykonując wheelie gdyż nie wyhamujesz i przywalisz motorem o ścianę. Aby postawić motor na tylnim kole trzymaj strzałkę w dół.

Jump and stop.

Limit czasowy: 10 sekund.

Bardzo proste zadanie, wystarczy wyskoczyć sanchezem z rampy i zatrzymać się przy pachołkach.

The stoppie.

Limit czasowy: 10 sekund.

Musimy wykonać stoppie (jazdę na przednim kole) w zaznaczonej pachołkami strefie i się zatrzymać. Aby postawić motor na przednim kole rozpędź się a następnie zahamuj z wciśniętą strzałką do góry. Jeżeli zatrzymasz się w zaznaczonej dla stoppie strefie oblejesz test.

Jump and stoppie.

Limit czasowy: 10 sekund.

Przyszła pora na coś trudniejszego. Musimy wyskoczyć z rampy, upaść na przednie koło i jadąc na nim dojechać niemal do zaznaczonej strefy. Nachyleniem motocykla w locie kierujesz strzałkami.

Za zaliczenie wszystkich testów na parkingu nieopodal pojawią się: **Freeway, NRG-500 i FCR-900.**

Boat SCHOOL- Szkoła nauki pływania łodziami.



Lokalizacja: Bayside Marina, Tierra Robada

ZADANIA DO WYKONANIA:

Basic Seamanship.
Limit czasowy: -/-
Musimy rozpędzić motorówkę i zatrzymać ją w zaznaczonym bojami regionie. Nic trudnego.

Pilot a course.
Limit czasowy: -/-
Teraz z kolei wystarczy przepłynąć pomiędzy bojami. Aby wykonać ostrzejszy skręt trzymaj spację.

Fresh slalom.
Limit czasowy: -/-
Nazwa testu może zmylić, test jest podobny do poprzedniego, tylko nieco dłuższy.

Flying fish.
Limit czasowy: 45 sekund.
Musimy wyskoczyć w powietrze Vortex'em. Trzymaj strzałkę do dołu po wzbiciu się w powietrze a gwarantuję, że skoczysz dalej niż regulaminowe 70 metrów.

Land, sea and air.
Limit czasowy: -/-
Czemu ta szkoła jest taka monotonna ?. Te zadanie również polega na pływaniu pomiędzy bojami.

Za zaliczenie wszystkich testów w dokach nieopodal pojawią się trzy łodzie.

Uzbrojenie, czyli z czym do ludzi.

BROŃ BIAŁA



Knuckle-duster. ★★★

Kastet zwiększa siłę ciosów fizycznych a w połączeniu ze stylami walki stanowi bardzo groźną broń w bezpośrednim starciu. Bardzo przydatny.



Broń obuchowa ★

Pod pojęciem „broni obuchowej" kryją się takie narzędzia mordu jak kij bejsbolowy, laska inwalidzka, kwiaty, szpadel a nawet wibrator !. Ze względu na podobne właściwości nie ma sensu opisywać każdej broni oddzielnie. W walce sprawdzają się nienajgorzej, jednak nadają się tylko do zabawy gdyż większość przeciwników wyposażona jest w broń palną.



Knife. ★★★

Pomimo słabego zasięgu jest dość dobrą bronią, zachodząc przeciwnika od tyłu można wykonać atak, który zabije go na miejscu. Z tego powodu jest u mnie numerem jeden.



Katana Sword. ★★★★

Bardzo trudno ją znaleźć, jednak w walce bardzo się przydaje. Kataną można wykonać atak, po którym przeciwnik jest skrócony o głowę



Chainsaw. ★★★★★

Zazwyczaj zabija po pierwszym kontakcie ze skórą przeciwnika, jednak z powodu jej ciężaru, z piłą nie da się biegać. Przydatna jedynie do walki z nieuzbrojonymi bądź wyposażonymi jedynie w broń białą przeciwnikami.

BROŃ PALNA



9mm/9mm silenced ★★



Twoja podstawowa broń. Łatwo ją znaleźć, zadaje małe obrażenia a wersja z tłumikiem przydaje się na misje składankowe. Po uzyskaniu poziomu Hitman w posługiwaniu się tą bronią CJ może nosić dwie spluwy na raz, jednak ten poziom otrzymujemy zdecydowanie za późno, aby mogło to wpłynąć na przydatność tej broni.



Desert Eagle.

Małą pojemność magazynka rekompensuje skutecznością- zabija przeciwników dwoma strzałami, po trafieniu przewraca przeciwnika i ma niezły zasięg. Powinien znaleźć się na wyposażeniu, jak tylko się pojawi w sklepie.



Micro SMG

Moja ulubiona broń na średni dystans. Duża pojemność magazynka mówi sama za siebie, zaś uzyskując poziom hitman staje się wręcz mordercza (można nosić dwa Micro SMG na raz).



Tec9.

Broń mało przydatna zwłaszcza, że od początku gry mamy dostęp do lepszych „klamek". Tak jak Micro SMG uzyskanie poziomu hitman obliguje nas do noszenia dwóch egzemplarzy Tec9 na raz.



Shotgun

Dobra broń na przeciwników noszących kamizelki kuloodporne. Po pierwszym strzale przewróci takiego delikwenta, a następne śruty dobiją go.



Sawn Off Shotgun.

Obrzyn w działaniu jest bardzo podobny do Shotgun'a. Jego zaletą jest możliwość wystrzelanie dwóch naboi, jeden po drugim. Na poziomie hitman Carl posługuje się dwiema strzelbami, co zwiększa efektowność i efektywność tej broni.



Combat Shotgun .

Najlepsza ze strzelb potrafi wystrzelić siedem pocisków bez przeładowywania, co zapewnia ogromną siłę ognia na średnim dystansie. Ponadto jej przeładowanie trwa dość krótko,więc ta broń jest idealna do zasypywania wroga śrutem.



Flame Thrower

Miotacz ognia jest chyba najgorszą bronią w grze, ma mały zasięg zaś przez możliwość podpalenia samego siebie nie polecam tej broni nikomu. Potrzebna tylko do zabawy, bądź do wykonania niektórych misji. W innym przypadku omijać z daleka, a za darmo nie brać.



SMG

SMG jest jedną z najlepszych broni dostępnych w San Andreas, na dodatek możemy ją znaleźć zaraz na początku gry. SMG to idealna „klamka" na większość misji. Szybkostrzelność i zasięg zapewnia niezłą siłę ognia. Niestety w starciach z licznymi wrogami sprawdza się dość słabo.



Rifle.

Broń sprawdzająca się świetnie na długim dystansie. Proponuję zawsze celować w głowę, wtedy (o ile pocisk trafi) zabije przeciwnika na 100%. Ja jednak polecam Sniper Rifle gdyż jest od tej broni o wiele lepsza.



Sniper Rifle.

Najlepsza „pukawka" na długi dystans. Snajperka ma możliwość przybliżania i oddalania widoku, zaś najlepiej sprawdza się w oczyszczaniu wrogiego terenu oraz doskonale spisuje się podczas wojny gangów,podczas których wystarczy znaleźć sobie dobre miejsce i wystrzelać przeciwników jeden po drugim. Mocna rzecz.



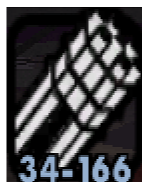
Ak47.

Bardzo dobra broń na niemal wszystkie okazje. Najłatwiej ją zdobyć wywołując zamieszki gangów. Pojemny magazynek, olbrzymia siła przebicia pocisków, duży zasięg, oraz łatwość jej zdobycia stawiają tą broń wśród moich faworytów.



M4.

M4 jest mocniejszą wersją Ak47, mniejszą pojemność magazynka rekompensuje większą siłą pocisków. M4 jest drogie, jednak warte każdego $ wydanego na jego zakup.



Minigun.

Broń ostateczna. Ciężko go zdobyć, ale jak już się rozkręci to z przeciwników niema co zbierać. Wadą jest koszmarne zużycie amunicji. Miniguna najłatwiej jest znaleźć w kryjówce Toreno.



Bazooka.

Broń przeciwpancerna, idealna do niszczenia pojazdów. W starciu z żywymi przeciwnikami proponuję strzelać im pod nogi, wtedy mamy większe szanse na trafienie.



RPG.

Te cacko najłatwiej jest znaleźć w kryjówce Toreno. Strzela się z niej jak ze zwykłej rakietnicy, jedyną różnicą jest to, że RPG miota samonaprowadzające się rakiety.

BROŃ MIOTANA



Molotov Cocktail.

Bardzo dobra broń na skupiska wrogów, tylko trzeba dobrze wymierzyć. Po eksplozji pokrywa teren ogniem, który dopala się jeszcze przez moment czasu. Podczas używania należy pamiętać, aby samemu nie wleźć w płomienie, gdyż bardzo szybko stracimy energię. Tę niedogodność możemy łatwo zniwelować zdobywając niewrażliwość na ogień.



Grenade.

Siła granatu jest prawie taka sama jak rakiety wystrzelonej z rakietnicy, jeżeli potrafisz rzucać granatami to bardzo dobra broń, jeśli nie to omijaj z daleka.



Remote Explosives.

Broń jeszcze mniej przydatna niż granaty, jednak do zabawy mogą się przydać. Te materiały wybuchowe przyklejają się do powierzchni, więc można je zamontować np. na samochodzie. Po wyrzuceniu ładunku należy zmienić broń na detonator, poczekać na dobry moment i BUM!!!



Gas Greanade.

Te granaty są bardzo trudne do znalezienia, ja je zbierałem z lotniska w Las Venturas. W walce sprawdzają się całkiem dobrze, gdyż zagazowani przeciwnicy nie są w stanie nic nam zrobić.

EKWIPUNEK



Camera.

Aparat fotograficzny. Nie trzeba być Archimedesem, aby wiedzieć do czego może się przydać.



Spray Can.

Puszka z farbą, przydatna do zamalowywania Tagów wrogich gangów, chociaż jak się trochę postarać, to można „zapsikać" przeciwnika na śmierć.



Fire-extinguisher.

Gaśnicą, podobnie jak spray cane'm da się oślepić przeciwnika, a nawet go zabić. Jako broń mało skuteczna. Ponadto przydaje się do gaszenia ognia i ratowania panienek.



Parachute.

Spadochron otrzymujemy automatycznie, gdy wsiadamy do samolotu bądź helikoptera. Naciskając klawisz **LMB** otwieramy go a **F** albo **ENTER** spowoduje wczepienie się Carla z uprzęży.



Jetpack.

Działa jak przenośny samolot, dobry do szukania rozmaitych rzeczy w grze.



Thermal /Night vision goggles.

Gogle termowizyjne bądź noktowizyjne otrzymujemy zazwyczaj na misjach skradankowych. W nocy są bardzo przydatne.

Postacie, czyli z kim będziemy mieli przyjemność (albo i nie...)

W tym rozdziele zajmiemy się postaciami, które w jakiś sposób ingerują w życie Carla.

Sean "Sweet" Johnson.



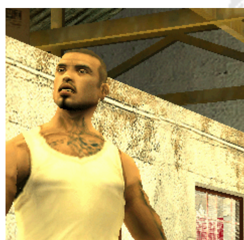
Sweet to starszy brat CJ'a. Muszę przyznać, że twórcy gry dobrze nakreślili tę postać. Jest głównym liderem gangu OGF. Na początku fabuły, wydawać by się mogło, że Sweet nienawidzi swojego brata, gdyż ten opuścił Los Santos i wyjechał do Liberty City. Obwinia również CJ o śmierć najmłodszego brata, Briana. Sean jest bardzo lojalny wobec swojego gangu i jeśli byłoby potrzeba, za Orange Groove Families oddałby życie.

Kendl Johnson.



Kendl jest siostrą CJ i Sweet'a. Praktycznie o niej nic nie wiadomo, w grze jest jakby „zapychaczem" gdyż występuje w przerywnikach, jednak nie odgrywa w nich żadnej roli. CJ bardzo stara się tak opiekować siostrą, aby ta nie wpadła w żadne kłopoty. Kocha Cesara Vialpando, chociaż CJ doprowadza do niezłej sprzeczki o nią. Całe szczęście, że Kendl potrafiła pogodzić tych dwóch mężczyzn.

Cesar Vialpando.



Bardzo przyjemny gość z tego meksykańczyka. Po rozwianiu przez Kendl sprzeczki do jakiej doszło pomiędzy nim a CJ'em ci bohaterowie stają się dobrymi przyjaciółmi. Cesar uwielbia samochody, zwłaszcza lowridery i wyścigi uliczne, więc większość jego misji będzie w jakiś sposób z nimi związana. To on otwiera oczy głównemu bohaterowi gry, uświadamiając mu całą prawdę o Ryderze.

Melvin „Big Smoke" Harris.



Od samego początku wydawało mi się, że to bardzo sympatyczna postać. Melvin w gangu OGF jest bardzo ceniony, jednak nie gra w nich pierwszych skrzypiec. Z biegiem rozwoju scenariusza zaczyna obracać się w złym towarzystwie, okaże się też że ma fabrykę narkotyków. No cóż, podobno człowieka ocenia się nie po tym, jak zaczyna tylko po tym jak kończy…

Oficer Frank Tenpeny i Eddie Pulaski.



Dwójka skorumpowanych gliniarzy, którzy będą znacznie uprzykrzać życie Carla. Właśnie przez takich ludzi jak oni czuję niechęć do policji. Frank w tym duecie jest głównodowodzącym, czasami lubi się zrelaksować przypalając „zielone". Pulaski odgrywa mniejszą rolę, jest popychadłem Franka, w dalszej części gry dowiadujemy się, że jest sprawcą paru zabójstw z przeszłości. Gdyby nie Ryder, ta dwójka byłaby u mnie pierwsza na liście do odstrzelenia.

Lance „Ryder" Wilson.



Na samym początku gry wydaje się być całkowicie niegroźnym ćpunkiem-narkomankiem. Wykonujemy dla niego kilka misji chociaż nie za bardzo pała miłością do CJ-a uważając go za lamera. Pomimo, że zna głównego bohatera gry od dzieciństwa, zdradzi gang oraz wszystkich swoich przyjaciół. No cóż imię Lance do czegoś zobowiązuje… Lance ty @#$%!!! jeden!!!

Jeffrey „OG Loc" Martin.



Chyba najbardziej komiczna postać w całej grze, Jeffrey to pozer i lamer,a na dodatek jego zdolności wokalne są godne pożałowania. Jeffrey nie potrafi rapować, ponadto sam nie potrafi składać rymów (czyżby brak weny twórczej?). Wszyscy wokół nabijają się z tego chudzielca, cały czas mówiąc o nim ironicznie, jaki to z niego „gangsta", chociaż groźny to on jest tylko dla siebie. Szkoda mi tego chłopaka, gdyż miałby szanse w „Idolu"…

Wu Zi Mu „Wozzie"



Wygląda jak Neo z „Marixa" jest szefem Triady i właścicielem kasyna w Los Venturas. Wozzie jest niewidomy o czym Carl z początku nie wie i prowadzi to do śmiesznych sytuacji. Wszyscy jego przyjaciele obdarzają go wielkim respektem. W pewnym momencie gry Carl i Wozzie grają w karty, po przegranej Wu stwierdza, że tylko z Carlem przegrywa, zaś kiedy indziej z powodu ochroniarzy tej postaci Carl nie trafia do kubka grając w minigolfa. Czyżby jego bliscy przyjaciele się go bali ? Według mnie najbardziej barwna postać w całej grze.

„The Truth"



Właściwie nie poznamy jego prawdziwego imienia i nazwiska do końca gry. The Truth jest hipisem, zaś jak każdy szanujący się hippi gra w „zielone". Ma świra na punkcie teorii spisku, uważa również że rząd ukrywa istnienie pozaziemskiej cywilizacji. Ponadto jeździ bardzo unikatowym samochodem, zwanym przez niego statkiem-matką (mothership).

Catalina.



Tą panią znamy już z GTA3, jednak w San Andreas mamy szansę poznać ją bliżej, a nawet bardzo blisko ;-). Catalina jest siostrą Vialpando, zaś jej ulubionym zajęciem jest łamanie prawa i wrzeszczenie na wszystkich wokół. Po wykonaniu dla niej misji wyjeżdża do Liberty City. Za to, że Carl „złamał jej serce" potrafi zadzwonić na jego komórkę, wrzasnąć np. „świnia" i się rozłączyć.

Ken Rosenberg.



Tą postać z kolei powinniśmy pamiętać z Vice City. W poprzedniej części gry miało się wrażenie że jest kompletnym świrem, ale teraz powinien być trzymany w pokoju bez klamek. Jest posiadaczem papugi, którą nauczył całkiem fajnych zwrotów, ma problemy z narkotykami i to chyba z ich powodu cierpi na różne urojenia. Bardzo zabawny człowieczek.

Paul and Maccer.



Ci dwaj Brytyjczycy nie odgrywają w grze większej roli, pojawiają się jedynie podczas jednej misji, by potem wystąpić w kilku scenkach. Obaj są muzykami, z powodu ich śmiesznego akcentu przyjemnie się ich słucha. Dziwne zachowanie Maccera można wytłumaczyć jedynie tym, że jest homoseksualistą.

Mike Toreno.



Toreno jest agentem CIA, pracującym pod przykrywką jako dealer narkotyków. Ten człowiek ma kontakty niemal wszędzie, podczas jednej z misji upozoruje swoją śmierć. Misje jakie nam zleca nie grzeszą rozmachem, no może poza Highjack'iem podczas której wraz z Cesarem musimy ukraść pędzącą po autostradzie ciężarówkę.

Salvatore Leone.



Salvatore jest głową rodziny Leone'ów osoby, które grały w GTA III na pewno go poznają. Podczas wstawek filmowych poznamy również Marię, jego przyszłą żonę. W tej części gry nie wykonujemy dla niego żadnej misji, zazwyczaj pojawia się gościnnie w cut-scenkach z Rosenbergiem. Dzięki niemu będziemy mieli możliwość krótkiej wycieczki do Liberty City, miasta znanego z trzeciej części gry.

Madd Dogg.



Madd Dogg jest najsławniejszym raperem w Los Santos. Podczas jednej z misji Carl kradnie jego książkę z rymami, co wraz z rozwojem wypadków doprowadzi do próby samobójczej. Całe szczęście, że Carl był w pobliżu…Głos pod tę postać podkładał Ice T.

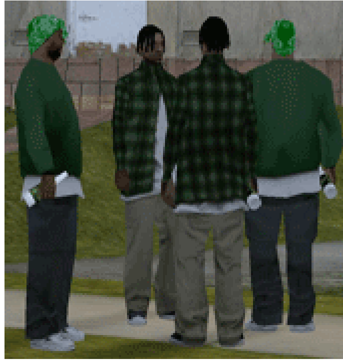
Zero.



Zero to elektroniczny maniak potrafiący z tostera przy pomocy widelca zmajstrować telefon komórkowy. Jest właścicielem sklepu z modelami w San Fierro. W grze wykonujemy dla niego tylko trzy misje przy czym każda z nich jest bardzo niedorzeczna, zresztą sami zobaczycie…

Gangi, czyli kto jest kim w wielkim mieście.

Orange Grave Families.



Jest to gang naszego bohatera, ich najgorszym wrogiem są The Ballas. Kontrolę nad tym gangiem sprawuje brat Carla, Sweet. Poznamy ich po charakterystycznym zielonym ubiorze. Uzbrojenie naszych koleżków jest tak słabe, jak ich inteligencja.



The Ballas.

Spotykamy ich tylko w Los Santos. Są naszymi najgroźniejszymi wrogami i jako tacy, atakują członków naszego gangu (w tym i Carla) gdy tylko ich zobaczą. Jak na prawdziwych „gangsta" przystało, ich ulubionymi bronmi są Micro SMG i zwykłe pistolety.

Los Santos Vagos.



Jest to hiszpański gang spotykany wyłącznie w Los Santos. Tak jak i poprzedni gang, nie darzy wielką sympatią naszego gangu. Poznać ich można po żółtych strojach. Ich ulubionymi brońmy są uzi, jednak niektórzy z nich noszą przy sobie strzelby.



San Fierro Rifa.

Członkowie tego gangu również pochodzą z hiszpani, jednak ci rezydują w San Fierro. Nie szukają żadnych konfliktów, toteż nie atakują bez potrzeby.

Triads.



Chińską triadą dowodzi Wozzie. Jest on naszym przyjacielem więc nie powinniśmy mieć zatargów z jego żołnierzami. Tak jak Wozzi'e wszyscy z tego gangu ubierają się na czarno.

Da Nang Boys.

Ten gang spotykamy w San Fierro, cechuje ich bardzo nieprzyjazne podejście do ludzi z Chińskiej Triady, atakują ich jak tylko ich zobaczą. Jako, że i ty pomagasz Wozzie'mu też nie jesteś mile widziany. Ich uzbrojenie to głównie Micro SMG i pistolety.

Mafia.

Znana Z GTA3 mafia ma tutaj swój gościnny występ. Władzę w mafii trzyma Salvatore, a w GTA:SA zmuszeni jesteśmy walczyć z jego żołnierzami podczas misji rabunkowej w Caligula's Place. Miej się na baczności, gdyż są bardzo dobrze wyszkoleni w posługiwaniu się bronią palną.

Wojny gangów, czyli czas upomnieć się o swoje, panowie!!!

Po wykonaniu misji „**Doberman**” otrzymujemy możliwość zajmowania wrogiego terytorium. Ta możliwość przynosi nam same profity:

- Po pierwsze w zajmowanej przez nasz gang dzielnicy możemy czuć się bezpiecznie, gdyż prawdopodobieństwo spotkania osobnika z wrogiego gangu jest niemal zerowe.
- Po drugie, możemy za darmochę zaopatrzyć się w bardzo dobrą broń, podnosząc ją od poległych przeciwników.
- Zajmując dzielnicę, zabieramy pieniądze od przeciwników, niekiedy całkiem spore sumy, ponadto ilość zajmowanych dzielnic wpływa na szybkość „nabijania” pieniędzy w ikonce dolara przy domu Carla.
- Bardzo szybko szkolimy weapon skill’a.

Jak zacząć?

Najpierw warto zaopatrzyć się w kamizelkę kuloodporną, gdyż bardzo ułatwia nam zadanie. Następnie patrzymy na mapę i jedziemy do interesującej nas dzielnicy, okupowanej przez wrogi gang (na mapie zaznaczona jest kolorem różowym, bądź żółtym). Szukamy grupki osób z przeciwnego gangu i ich rozwalamy. Po ich zabiciu powinien pojawić się komunikat „You have provoked gang war” zaś skrawek terenu, na którym się znajdujesz zacznie świecić się na czerwony kolor, właśnie o ten teren rozpocząłeś walkę. Wszyscy przechodnie, samochody oraz policja nie pojawi się do końca wojny gangów.



Sama walka składa się z trzech części, w każdym z poszczególnych etapów musisz zabić przeciwników zaznaczonych markerami. Aby było łatwiej na terenie, na którym się znajdujesz **niemal zawsze** znajduje się kamizelka kuloodporna oraz uzupełnienie energii w postaci czerwonego serduszka. Przeciwników najłatwiej jest zabijać z dość dużej odległości za pomocą Sniper rifle, jeszcze lepiej sprawdza się Ak47, wtedy przeciwnicy nie zdążą nawet podejść. Jeśli jednak znajdą się na tyle blisko, że zaczną strzelać wtedy należy wziąć nogi za pas, oddalić się na bezpieczną odległość i powtórzyć akcję ze sprzątaniem kolesi ze znacznej odległości. Po trzech seriach przeciwników, z których każda grupa jest coraz lepiej wyposażona teren zamieni kolor na zielony, a my możemy pójść szukać kolejnego terytorium do podbicia. Czasami zdarza się, że przeciwnicy się gdzieś blokują np. wchodząc w ścianę, wtedy sami musimy się do nich przejść, jednak zawsze trzeba się od nich trzymać możliwie jak najdalej, to jest podstawą sukcesu.



Porażkę możemy odnieść na dwa sposoby: albo zbyt daleko oddalimy się od terenu walki, albo po prostu nas zastrzelą. W każdym z przypadków teren zostanie pod wpływami wrogiego gangu.

Atak na twoje terytorium:

Kiedy rozpocznie się atak wrogiego gangu na twoje terytorium, należy sprawdzić na mapie miejsce ataku (będzie się świecić na czerwono). Należy **niezwłocznie** udać się w to miejsce, odnaleźć przeciwników i się z nimi rozprawić. Nie zapisuj stanu gry podczas ataku na twoje terytorium, gdyż spowoduje to utratę wpływów na tym terenie. Pamiętaj, walka o utrzymanie terenu jest o wiele prostsza niż walka o jego zdobycie!!!

Dziewczyny i randki, czyli co każdy lowelas wiedzieć powinien.

Kolejną nowością w San Andreas jest możliwość podrywania dziewczyn. Co prawda, w poprzednich częściach serii można było się umówić z prostytutką na małe co nieco, ale nie była to obustronna



korzyść. W San Andreas możemy mieć aż sześć dziewczyn, jednak każda z nich ma swoje predyspozycje w stosunku do jej przyszłego faceta- wiadomo, nie każda lubi się w mięśniakach. Aby zacząć podrywać dziewczynę, najpierw musimy ją znaleźć. Według scenariusza, spotykamy dwie panny, pozostałych czterech musimy samodzielnie poszukać i z nimi porozmawiać, aby powiedziały nam gdzie mieszkają. Aby rozpocząć randkę wystarczy podjechać samochodem pod jej dom, jeżeli dziewczyna jest w domu, to przy jej mieszkaniu będzie świacił się marker. Jeżeli jej nie ma to spróbuj przyjechać później. Randki dzielą się na trzy rodzaje:

Food Date- są to randki, w których musisz wybrać bar bądź restaurację w której zjecie razem posiłek. Każda dziewczyna ma swój ulubiony typ baru bądź restauracji w której na pewno nie zepsujemy randki.

Drive Date- po prostu musimy znaleźć podobający się dziewczynie obszar, po którym musimy ją przewieźć. Niektóre panny lubią spokojną jazdę, a inne bardzo szybką.

Dancing Date- w tym przypadku naszym zadaniem jest zawiezienie dziewczyny na dyskotekę i zatańczenie razem z nią. Podczas tańca musisz uzbierać minimum 3000 punktów, w innym przypadku randka nie zakończy się sukcesem.



Gra prowadzi statystyki, nazwijmy je zauroczenia poszczególnych dziewczyn Carlem, po osiągnięciu poziomu 40 % będziemy zapraszani do jej domu na kawę (tak to nazwijmy…), po osiągnięciu 50% odda nam kluczyki do swojego wozu, zaś za 100 % dostajemy jakąś nagrodę. Dziewczynom można dawać prezenty w postaci kwiatów bądź wibratorów (naciśnij i przytrzymaj **Tab** mając wyekwipowany prezent) bądź je całować (też **Tab**-em) co też ma wpływ na statystyki. Randki możemy zawalić na kilka sposobów, możemy rozzłościć dziewczynę agresywną jazdą, zaatakować ją, za daleko od niej odejść lub bądź po prostu wybierając lokal, którego nie lubi.

Punktacja randek wygląda następująco:

+ 5 %	**Otrzymujemy za każdą udaną randkę.**
+ 5 %	**Otrzymujemy za przystanie na propozycję zostania na kawie ;-).**
+ 1 %	**Dostajemy za każdy prezent dany dziewczynie (kwiaty, wibrator) oraz za pocałowanie jej dopiero po daniu jakiegoś prezentu.**
- 1 %	**Za pocałowanie**
- 5 %	**Za nieudaną randkę, opuszczenie dziewczyny**
- 10 %	**Za postrzelenie dziewczyny podczas trwania randki.**

Wszystkie procenty sumują się, więc jednorazowo możemy otrzymać nawet +12 procent. Osobiście proponuję, żebyście nie szukali kwiatów, czy temu podobnych wynalazków gdyż na ich poszukiwaniach traci się więcej czasu, niż na randce. **Zabicie dziewczyny sprawi, że nie pojawi się ona już do końca gry !!! Miej to na uwadze randkując z Mille Perkins.**

Dziewczyny.

Denise Robinson



Zamieszkała: **Ganton, Los Santos.**
Posiadany samochód: **Zielony Hustler.**
Ulubiony typ restauracji: **Drink.**
Ulubione miejsce: **Ganton.**

Z Denisie zapoznajemy się podczas misji „**Burning desire**" podczas której ratujemy ją z płonącego domu. Nie jest specjalnie wymagająca, jeżeli chodzi o wygląd jej wymarzonego faceta. Za 100 % otrzymujemy od niej Pimp Suit. Denise najłatwiej jest zastać w domu pomiędzy 00.00 a 6.00 rano.

Michelle Canes



Zamieszkała: **Downtown, San Fierro.**
Posiadany samochód: **Monster.**
Ulubiony typ restauracji: **Drink.**
Ulubione miejsce: **Brak.**

Michelle jest mechanikiem samochodowym. Aby stała się naszą dziewczyną, musimy pójść do Driving School w San Fierro (jest tam w godzinach 0.00-12.00) i z nią zagadać. Michelle lubi chłopców przy tuszy (50 % albo więcej) i dobrze wyglądających (Saxappeal na poziomie 50 %). Już za to, że staje się naszą dziewczyną otrzymujemy możliwość bezpłatnej naprawy naszych aut w jej warsztacie w Downtown. Za 50 % otrzymamy klucze do jej monster trucka, a za 100 % Racing suit. Podczas „driving date" wystarczy jeździć bardzo szybko po mieście.

Katie Zhan



Zamieszkała: **Paradise, San Fierro.**
Posiadany samochód: **Biały Romero**
Ulubiony typ restauracji: **Diner**
Ulubione miejsce: **Gant Bridge.**

Katie możemy spotkać na skraju Avispa Country Club. Lubi bardzo muskularnych mężczyzn (Muscle na poziomie 75 %) o wysokim sexapilu (co najmniej 50 %). Za samo umówienie się z nią korzystamy ze szpitali za darmo, a na dodatek nie odbierają nam broni, gdy tam trafimy. Za 50 % otrzymamy kluczyki do białego Romero a za 100 % Medic uniform. W domu możemy ją zastać pomiędzy 12.00 a 00.00.

Barbara Schternvart



Zamieszkała:	**Właściwie to jest to tajemnicą, odbierasz ją z miejsca, w którym ją poznałeś.**
Posiadany samochód:	**Ranger**
Ulubiony typ restauracji:	**Diner**
Ulubione miejsce:	**Okolice El Quebrados**

Barbarę spotykamy nieopodal posterunku policyjnego w El Quebrados. Ta policjantka lubi grubsze osoby (50 % i więcej) o wysokim seksapilu. Za samo umówienie się z nią korzystamy z aresztów za darmo i policja nie będzie odbierała nam broni, jeżeli trafimy za kratki. Za 50% oferuje nam kluczyki do Rangera, zaś za 100% otrzymamy od niej ubiór policjanta. Podczas „driving date" preferuje wolną jazdę. Barbarę możemy zastać na parkingu w porach 16.00- 6.00 rano.

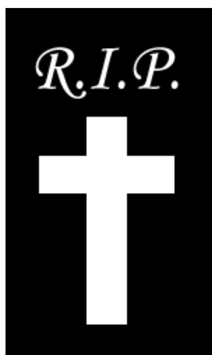
Helena Wankstein



Zamieszkała:	**Flint Range.**
Posiadany samochód:	**Bandit**
Ulubiony typ restauracji:	**Restaurant**
Ulubione miejsce:	**Flint Range.**

Helena uwielbia anorektyków (poniżej 20 % muscle, FAT bliski zeru). Spotykma ją na dachu budynku nieopodal Ammu-nation w Bluebery w godzinach 11.00-16.00. Za umówienie się z nią w szopie nieopodal jej domu pojawiają się bronie do zgarnięcia, za 50 % tradycyjnie otrzymujemy kluczyki do jej wozu (chociaż można wsiąść do niego i bez nich- bandit pozbawiony jest przecież drzwi) zaś za 100 % sprezentuje nam strój farmera. W domu zazwyczaj jest pomiędzy 14.00 a 18.00.

Mille Perkins



Zamieszkała:	**Prickle Pine, Las Venturas.**
Posiadany samochód:	**Club**
Ulubiony typ restauracji:	**Restaurant.**
Ulubione miejsce:	**Prickle Pine, Las Venturas.**

Michelle poznajemy podczas misji „**Key to Her heart".** Jako, że poznajemy ją podczas misji nasz wygląd nie ma najmniejszego znaczenia. W grze randkujemy z nią tylko po to, aby otrzymać od niej ID Card, po którą musimy wejść do jej domu gdy do nas zadzwoni (u mnie wskaźnik pokazywał 40% zauroczenia). Za zdobycie 50 % i 100 % nie przewidziano absolutnie żadnych nagród, więc ja ją zabiłem (aby szybciej dostać się do jej mieszkania) i zapomniałem zrobić jej zdjęcie ;-).

San Andreas, czyli gdzie my właściwie jesteśmy?

Autorzy umieścili akcję gry w fikcyjnym stanie USA, tytułowym San Andreas. Jest to ogromna połać terenu, trzy największe miasta to Los Santos, San Fierro oraz Las Venturas. Oprócz tych metropolii w grze znajduje się wiele mniejszych miast takich jak Blueberry czy też Mongomery. Oprócz miast i miasteczek w grze znalazło się miejsce dla wielu wsi, opuszczonych miast, lasów, wielkiej pustyni wzorowanej na Nevadzie wraz z tajnym obszarem wojskowym, wysokich gór i kilku portów i lotnisk.
W każdym większym mieście jest mnóstwo sklepów z odzieżą, żywnością, sporo jest też różnego rodzaju barów i kasyn. Nie zabraknie również posiadłości do kupienia, w których dane nam będzie zapisać stan gry. Zwiedzania zatem jest całkiem sporo, w tym rozdziale postaram się scharakteryzować każde z nich. Zacznę jednak od charakterystyki sklepów z odzieżą, żywnością i innych tego typu „atrakcji".

Sklepy z odzieżą.

Binco shop.



Sklepy **Binco** oferują tanie ciuchy na które nie można narzekać jedynie na początku gry.

Torso

White Tank	Black Tank	Green Hoody	White T-Shirt	L.S T-Shirt	Sharps T-Shirt
10 $	10 $	45 $	15 $	10 $	20 $
+3, +2	+3, +2	+5, +15	+0, +0	+0, +0	+0, +2

Green Shirt	Checkered Shirt	Combat Jacket	Eris T-Shirt	Eris T-Shirt 2	Track Top
40 $	20 $	30 $	35 $	35 $	70 $
+3, +15	+0, +2	+0, +10	+7, +15	+7, +5	+9, +5

Legs

Black Boxers	Hart Boxers	Woodland Camo	Urban Camo	Gray Pants	Olive Pants
10 $	**12 $**	**55 $**	**55 $**	**55 $**	**55 $**
+1, +1	+2, +1	+1, +6	+1, +2	+1, +0	+1, +5

Sweat Pants	Blue Jeans	Track Pants	Beige Pants	Green Jeans	Green Track Pants
60 $	**50 $**	**70 $**	**35 $**	**60 $**	**40 $**
+3, +2	+0, +0	+5, +5	+0, +1	+5, +15	+7, +5

Shoes

Sandals	Sandals & Socks	Flip-Flops	Cowboy Boots	Hi-Top Kicks	Hi-Top Sneaks
18 $	**24 $**	**18 $**	**120 $**	**60 $**	**120 $**
+0, +0	+0, +0	+0, +0	+2, +1	+1, +2	+2, +3

Green Low-Tops	Blue Low-Tops	Black Low-Tops
60 $	**60 $**	**60 $**
+1, +3	+1, +1	+1, +1

Chains & Watches

Dogtags	Africa Pendant	Pink Watch	Yellow Watch
10 $	12 $	15 $	15 $
+0, +1	+1, +1	+0, +0	+0, +0

Shades

Joke Glasses	Joke Mask	Eyepatch	Red Rag	Blue Rag	Green Rag
10 $	20 $	50 $	50 $	50 $	50 $
+0, +0	+0, +0	+0, +0	+0, +1	+0, +1	+0, +2

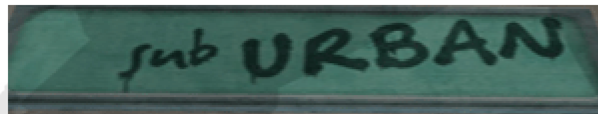
Black Rag
50 $
+0, +1

Hats

Red Rag (Back)	Blue Rag (Back)	Green Rag (Back)	Black Rag (Back)	Red Rag (Front)	Blue Rag (Front)
25 $	25 $	25 $	25 $	25 $	25 $
+1, +1	+1, +1	+2, +3	+1, +1	+1, +1	+1, +1

Green Rag (Front)	Watch Cap	Trucker Cap	Cowboy Hat	Leopard Cowboy
25 $	15 $	5 $	10 $	10 $
+1, +3	+0, +2	+0, +0	+0, +0	+0, +0

Sub Urban.



W Sub Urban kupisz prawie te same ciuchy co w Binco, jedyną różnicą (oprócz ceny) jest nieco większy wpływ na charakterystyki. Polecam właśnie tutaj się ubierać zaraz na początku gry.

Torso

White Heat T	Bobo Ape T	Red Bobo T	Base 5 T	Suburban T	Mercury Hood
35 $	115 $	80 $	80 $	60 $	70 $
+3, +5	+3, +17	+5, +12	+0, +15	+0, +15	+0, +15

Base 5 Hood	Rockstar Hood	Vest & T-Shirt	Green Windbreaker	Black Windbreaker	Rockstar Sweat
105 $	112 $	30 $	30 $	30 $	60 $
+14, +20	+15, +17	+0, +0	+5, +13	+5, +5	+10, +10

Legs

Gray Shorts	Olive Shorts	Gray Chonglers	Green Chonglers	Red Chonglers	Blue Chonglers
30 $	30 $	50 $	50 $	50 $	50 $
+0, +0	+0, +5	+1, +2	+0, +6	+2, +6	+2, +2

Green Shorts	Red Jeans
30 $	60 $
+0, +5	+0, +0

Shoes

Black Hi-Tops	Red Hi-Tops	Orange Hi-Tops	White Low-Tops	Gray Low-Tops	Black Low-Tops
55 $	55 $	50 $	70 $	65 $	65 $
+1, +2	+0, +0	+0, +0	+2, +1	+1, +2	+2, +3

White Hi-Tops	Strap Sneakers
80 $	80 $
+2, +3	+2, +3

Chains & Watches

Silver Cuban	L.S. Chain	Face Watch	Face Black
200 $	50 $	70 $	120 $
+2, +2	+0, +2	+2, +1	+2, +2

Shades

Red Tint	Blue Tint
200 $	**220 $**
+1, +1	+1, +1

Hats

Red Cap	Red Cap (Back)	Red Cap (Side)	Red Cap (Tilt)	Red Cap (Up)	Blue Cap
40 $	**40 $**	**40 $**	**40 $**	**40 $**	**40 $**
+0, +1	+0, +1	+0, +1	+0, +1	+0, +1	+0, +1

Blue Cap (Back)	Blue Cap (Side)	Blue Cap (Tilt)	Blue Cap (Up)	Black Skully	Green Skully
40 $	**40 $**	**40 $**	**40 $**	**60 $**	**60 $**
+0, +1	+0, +1	+0, +1	+0, +1	+1, +1	+0, +3

Zip.



ZIP to pierwszy dobry sklep do którego mamy dostęp w GTA:SA. Oferuje mało ciekawe stylistycznie kreacje, jednak każdy znajdzie tutaj coś dla siebie. Całkiem sporą zaletą tego sklepu są jego w miarę rozsądne ceny.

Torso

Blue Hoody	Black Hoody	Striped T-Shirt	Sky Blue Shirt	Yellow Shirt	Gray Shirt
65 $	**65 $**	**10 $**	**40 $**	**40 $**	**40 $**
+5, +5	+5, +5	+5, +5	+10, +7	+7, +10	+10, +7

Plaid Shirt	Cream Logo T	Gray Logo T	Jean Jacket	Bowling Shirt
20 $	**35 $**	**35 $**	**90 $**	**60 $**
+0, +3	+5, +0	+5, +0	+20, +10	+13, +7

Legs

Beige Khakis	Olive Khakis	Black Khakis	Blue Khakis	Beige Shorts	Blue Shorts
150 $	**150 $**	**150 $**	**150 $**	**80 $**	**80 $**
+7, +10	+7, +10	+8, +8	+7, +8	+6, +3	+6, +3

Shoes

Gray Boots	Red Boots	Brown Boots	Hiking Boots
125 $	**135 $**	**115 $**	**110 $**
+5, +2	+5, +5	+4, +2	+2, +4

Chains & Watches

Leaf Chain	Gold Cuban	Zip Blue	Zip Gold
100 $	350 $	100 $	220 $
+2, +2	+2, +2	+2, +2	+2, +2

Shades

Black Shades	Brown Shades
100 $	150 $
+2, +2	+2, +2

Hats

Black Sun Hat	Plaid Sun Hat	Cap	Cap Back	Cap (Side)	Cap (Tilt)
40 $	40 $	40 $	40 $	40 $	40 $
+0, +1	+0, +1	+0, +1	+0, +1	+0, +1	+0, +1

Cap (Up)
40 $
+0, +1

Prolaps.



PROlaps to sklep ze sportowymi ciuchami, w swoim asortymencie mają nawet kaski motocyklowe. Jeżeli lubisz się ubierać w ten sposób, możesz tu zajrzeć. Jeżeli nie- to wybierz Victim.

Torso

Rimmers Jacket	R-Star Jacket	Dribblers Vest	Saint's Shirt	69ers T-Shirt	ProLaps T-Shirt
150 $	200 $	30 $	30 $	50 $	50 $
+5, +10	+5, +10	+5, +7	+5, +7	+5, +7	+5, +7

ProLaps Black T	Bandits Top	Track Top	Leisure Top	Slappers Top	Baseball T
50 $	70 $	85 $	30 $	150 $	80 $
+10, +7	+5, +7	+15, +10	+0, +0	+2, +5	+5, +10

Legs

Track Pants	Black Track Pants	Blue Track Pants	Ball Shorts	Boxing Shorts	Dribbler Shorts
100 $	120 $	140 $	60 $	60 $	60 $
+5, +5	+5, +5	+5, +5	+1, +5	+1, +5	+1, +5

Leisure Pants
50 $

+0, +0

Shoes

Mid-Top Sneaker	Black Hi-Tops	Blue Hi-Tops	Green Hi-Tops	Red Sneakers	Blue Sneakers
115 $	70 $	65 $	60 $	80 $	75 $
+3, +5	+2, +3	+2, +2	+3, +5	+3, +2	+2, +2

White Sneakers	White Mid-Tops	Black Mid-Tops	Boxing Shoes
70 $	70 $	70 $	70 $
+2, +2	+2, +4	+2, +4	+0, +0

Chains & Watches

Stop Watch	Saints Chain	Pro-Laps White	Pro-Laps Black
20 $	25$	440 $	770 $
+0, +0	+0, +1	+1, +0	+1, +1

Shades

Aviators	Sun Glasses
150 $	150 $
+1, +1	+1, +2

Hats

Green Cap	Green Cap (Back)	Green Cap (Side)	Green Cap (Tilt)	Green Cap (Up)	Boxing Helmet
40 $	40 $	40 $	40 $	40 $	80 $
+0, +1	+0, +1	+0, +1	+0, +1	+0, +1	+0, +0

Hockey Mask	Fullface Helmet	MotoX Helmet	Helmut
40 $	150 $	100 $	100 $
+0, +2	+1, +2	+0, +0	+0, +1

Victim.

VICTIM
TO DIE FOR

W Victim można kupić sporo fajnych ciuchów, które nie dość, że fajnie wyglądają to jeszcze mają bardzo duży wpływ na nasze charakterystyki. Godnym polecenia jest zwłaszcza Gray Jacket.

Torso

Hooded Jacket	Gray Jacket	Black Jacket	Biker Jacket	**Chore Coat**	Hawaiian Shirt
75 $	1620 $	300 $	320 $	320 $	200 $
+15, +17	+24, +20	+20, +10	+15, +17	+10, +15	+13, +7

Blue Hawaiian	Sports Jacket	Madd Tagg T	Green Tagg T	**Loc-Down T**	Loc-Down Vest
300 $	450 $	30 $	30 $	200 $	300 $
+13, +7	+17, +13	+5, +5	+5, +5	+5, +5	+5, +5

Legs

Leather Pants	Leather Chaps	Gray Pants	Black Pants	**Jean Shorts**
875 $	80 $	800 $	800 $	1000 $
+8, +8	+0, +0	+8, +10	+8, +10	+7, +9

Shoes

Cowboy Boots	Biker Boots	Snake Skin
500 $	145 $	1000 $
+3, +5	+3, +3	+5, +5

Chains & Watches

Silver Chain	Gold Chain	Gold Gnocchi	Silver Gnocchi
450 $	550 $	3000 $	1500 $
+1, +2	+2, +2	+2, +1	+1, +1

Shades

Black Shades	Green Tint
500 $	400 $
+2, +1	+2, +2

Hats

Red Beret	Black Beret	Black Cap	Black Cap (Back)	Black Cap (Side)	Black Cap (Tilt)
900 $	900 $	40 $	40 $	40 $	80 $
+3, +1	+3, +1	+0, +1	+0, +1	+0, +1	+0, +1

Black Cap (Up)
40 $
+0, +1

Didier Sachs.



Didier Sachs ma w swoim asortymencie najdroższe ubrania w San Andreas. Ubrania z tego sklepu mają ogromny wpływ na charakterystyki, kosztują krocie, jednak ich cena nie jest już problemem w momencie, w którym mamy możliwość robienia zakupów w tym sklepie.

Torso

Tweed Jacket	Red Jacket	Blue Jacket	Yellow Jacket	Tuxedo	Green Jacket
5500 $	4000 $	3000 $	6000 $	7000 $	5500 $
+25, +25	+25, +23	+25, +22	+25, +25	+20, +20	+17, +25

Letterman Top
1525 $
+5, +15

Legs

Red Pants	Blue Pants	Yellow Pants	Tweed Pants	Tuxedo Pants	Green Pants
2000 $	2500 $	4000 $	3000 $	3000 $	1500 $
+10, +9	+10, +9	+10, +10	+10, +10	+10, +9	+6, +10

Shoes

Black Shoes	Brown Shoes	Spats
2500 $	1100 $	350 $
+5, +5	+5, +4	+5, +5

Chains & Watches

Cross Chain	Dollar Chain	Gold Crowex	Silver Crowex
5000 $	2000 $	8000 $	5000 $
+2, +2	+2, +2	+3, +3	+3, +3

Shades

Black Shades	Black Rim
500 $	400 $
+2, +1	+2, +2

Hats

Dark Trilby	Light Trilby	Black Derby	Red Derby	Blue Derby	Yellow Derby
900 $	900 $	40 $	40 $	40 $	80 $
+2, +3	+2, +3	+1, +1	+3, +2	+2, +2	+2, +3

Green Derby	Gray Boater	Black Boater
900 $	900 $	40 $
+3, +2	+3, +2	+3, +2

Fast-food'y





W grze najeść się możemy w dwóch rodzajach Fast-foodów. Oba oferują po kilka rodzajów jedzenia. Pamiętaj, aby za dużo nie jeść, gdyż spowoduje to błyskawiczne spasienie C.J. Oprócz tych dwóch punktów gastronomicznych utraconą energię możemy zregenerować kupując „Sprunka" bądź czekoladę z automatów porozstawianych w sklepach 24/7 i po mieście.

Kasyna.





W San Andreas jest kilka kasyn, w których możemy pomnożyć bądź stracić wszystkie pieniądze. Najwięcej kasyn jest oczywiście w Las Venturas- stolicy hazardu.

Kluby z prostytutkami.



Po San Andreas jest porozrzucanych kilka klubów z takimi uciechami. Możemy nawet „wypożyczyć" sobie panienkę, która dla nas zatańczy.

Fryzjerzy, sklepy z tatuażami.



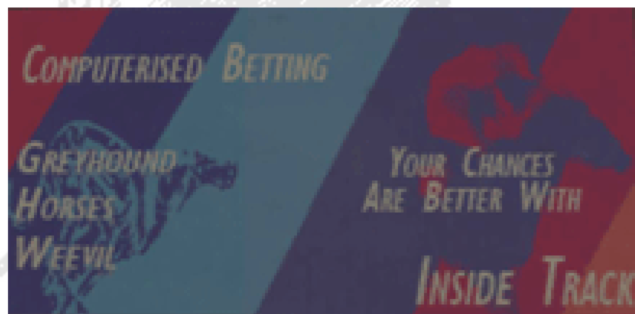
Wiadomo chyba, jakie sprawy załatwiamy w tych placówkach.

Bary, restauracje, dyskoteki.



Te lokacje mają znaczenie wyłącznie podczas trwania randek. Przecież dziewczynę trzeba gdzieś zawieść nie?. Poza randkami również można się tam udać, np. aby potańczyć, czy też pograć w snooker'a.

Inside Track Betting





Zakład bukmacherski przyjmujący zakłady na wyścigi konne. Jako że jest to gra czysto losowa, odradzam w niej udział, chociaż jeżeli mamy szczęście można tu wygrać trochę pieniędzy.

Los Santos.

W tym mieście rozpoczynamy wędrówkę po stanie San Andreas, jego wielkość na początku przeraża, gdyż ma zajmuje co najmniej dwa razy większą powierzchnię od Vice City! Na wzgórzu przy mieście umieszczono duży napis „Vinewood" To miasto jest chyba najładniej wykonane w całej grze. W końcowym etapie gry wybuchają w nim zamieszki, podczas których wszędzie wybuchają pożary, rozpoczynają się strzelaniny. Zadaniem dodatkowym jest zamalowanie 100 tagów wrogich gangów.

Posiadłości.



Dom CJ.

Lokalizacja: Ganton.
Cena: **n/d.**
Garaż: Dwumiejscowy, mały.
Dodatkowe informacje: Po wykonaniu misji **Doberman** przy drzwiach garażu pojawia się ikona z pieniędzmi. Ponadto przy telewizorze jest konsola, na której można pograć.



Safe house#1

Lokalizacja: Willowfield.
Cena: **10.000 $**
Garaż: Brak.
Dodatkowe informacje: Brak.



Safe house#2

Lokalizacja: Verdant Bluffs.
Cena: **10.000 $**
Garaż: Dwa miejsca.
Dodatkowe informacje: Brak.



Safe house#3

Lokalizacja: Jefferson.
Cena: **10.000 $**
Garaż: Dwa miejsca.
Dodatkowe informacje: Brak.



Safe house#4

Lokalizacja: Verona Beach.
Cena: **10.000 $**
Garaż: Brak.
Dodatkowe informacje: Brak.



Safe house#5

Lokalizacja: Santa Maria Beach.
Cena: **30.000 $**
Garaż: Dwumiejscowy, mały.
Dodatkowe informacje: Brak.



Safe house#6

Lokalizacja: Mulholland
Cena: **120.000 $**
Garaż: Dwumiejscowy, mały.
Dodatkowe informacje: Brak.

San Fierro.

Miasto San Fierro wzorowane jest na San Francisco-widać to po wielu elementach zaczerpniętych prosto z tego miasta. Dostęp do niego jest możliwy po wykonaniu misji „Are You going to San Fierro ?" od The Truth'a. Miasto zostało wybudowane na wielu wzgórzach, zaś dobrze się rozpędzając z ze szczytów tych gór można niemal wzbić się w powietrze. W tym mieście dodatkowym zadaniem jest wykonanie 50 zdjęć, zajmę się nimi w stosownym rozdziale.

Posiadłości.



San Fierro Garage.

Lokalizacja: Canberry Station.
Cena: **n/d.**
Garaż: Dwumiejscowy, mały.
Dodatkowe informacje: Dostęp do niego mamy po wykonaniu misji „**Are sou going to San Fierro?**".



Safe house#1

Lokalizacja: Doherty.
Cena: **20.000 $**
Garaż: Brak.
Dodatkowe informacje: Brak.



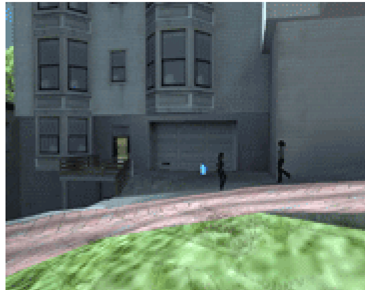
Safe house#2

Lokalizacja: Hashbury.
Cena: **40.000 $**
Garaż: Trzy miejsca.
Dodatkowe informacje: Brak.



Safe house#3

Lokalizacja: Chinatown.
Cena: **20.000 $**
Garaż: Brak.
Dodatkowe informacje: Brak.



Safe house#4

Lokalizacja: Calton Heights.
Cena: **100.000 $**
Garaż: Dwa miejsca.
Dodatkowe informacje: Brak.



Safe house#5

Lokalizacja: Paradiso.
Cena: **20.000 $**
Garaż: Dwa miejsca.
Dodatkowe informacje: Brak.



Safe house#5

Lokalizacja: King's.
Cena: **5.000 $**
Garaż: Dwa miejsca.
Dodatkowe informacje: Brak.



Zero RC Shop

Lokalizacja: King's.
Cena: **30.000 $**
Garaż: Brak.
Dodatkowe informacje: Musimy kupić ten sklep aby uzyskać dostęp do jego misji.



Wang Car's

Lokalizacja: King's.

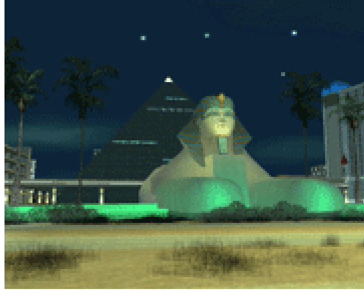
Cena: **100.000 $**

Garaż: Brak.
Dodatkowe informacje: W tym salonie pojawiać się będą auta, które kradliśmy w misjach dla Cesara Vialpando.

Las Venturas.

Las Venturas jest stolicą hazardu, gdzie okiem nie sięgnąć, wszędzie znajdziemy jakieś kasyna. Jest ostatnim dużym miastem w grze i chyba ma najbogatszą architekturę z nich wszystkich. Wiele budowli w tym mieście jest kopią kasyn z Las Vegas. W okolicy Las Venturas porozrzucano 50 podków które musimy pozbierać.

Posiadłości.



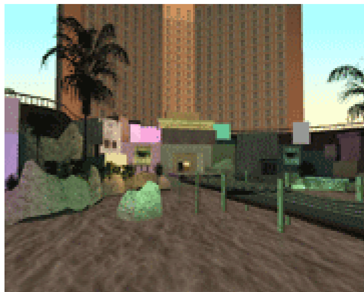
The Camel's Toe.

Lokalizacja: Camel's Toe.
Cena: **6.000 $.**
Garaż: Brak.
Dodatkowe informacje: Brak.



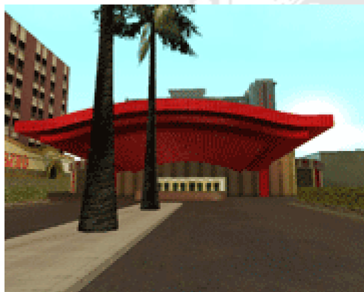
Old Venturas Strip.

Lokalizacja: Old Venturas.
Cena: **6.000 $.**
Garaż: Brak.
Dodatkowe informacje: Brak.



Pirates in Men's Pant's.

Lokalizacja: Pirates In Men's Pant's.
Cena: **6.000 $.**
Garaż: Brak.
Dodatkowe informacje: Brak.



The Clown's Pocket.

Lokalizacja: The Clown's Pocket.
Cena: **6.000 $.**
Garaż: Brak.
Dodatkowe informacje: Brak.



Safe house#1.

Lokalizacja: Creek.
Cena: **10.000 $.**
Garaż: Dwumiejscowy, mały.
Dodatkowe informacje: Brak.



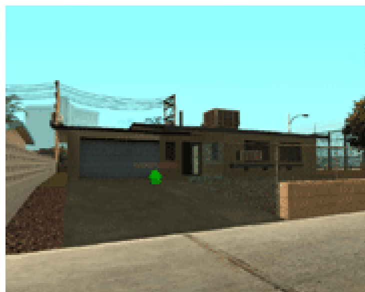
Safe house#2.

Lokalizacja: Whitewood Estates.
Cena: **30.000 $.**
Garaż: Dwumiejscowy, mały.
Dodatkowe informacje: Brak.



Safe house#3.

Lokalizacja: Prickle Pine.
Cena: **20.000 $.**
Garaż: Dwumiejscowy, mały.
Dodatkowe informacje: Brak.



Safe house#4.

Lokalizacja: Redsands West.
Cena: **30.000 $.**
Garaż: Dwumiejscowy, mały.
Dodatkowe informacje: Brak.



Safe house#4.

Lokalizacja: Rockstore.
Cena: **30.000 $.**
Garaż: Dwumiejscowy, mały.
Dodatkowe informacje: Brak.

Tereny pozamiejskie.

Tereny pozamiejskie stanowią niemal połowę świata gry. Wszędzie rozsiane są małe wsie i miasteczka. W tym poradniku zajmę się tylko miasteczkami w których możemy kupić jakąkolwiek posiadłość.

Posiadłości.



Angel Pine.

Cena: **20.000 $.**
Garaż: Brak.
Dodatkowe informacje: Brak.



Blueberry.

Cena: 20.000 $.
Garaż: Brak.
Dodatkowe informacje: Brak



Dillmore.

Cena: 40.000 $.
Garaż: Jedno miejsce.
Dodatkowe informacje: Brak



Fort Carson.

Cena: 40.000 $.
Garaż: Jedno miejsce.
Dodatkowe informacje: Brak



Palomino Creek.

Cena: 35.000 $.
Garaż: Dwa miejsca.
Dodatkowe informacje: Brak



Tierra Robada.

Cena: 20.000 $.
Garaż: Brak.
Dodatkowe informacje: Brak



Wheetstone.

Cena: 100.000 $.
Garaż: Brak.
Dodatkowe informacje: Na tej farmie znajduje się kilka samochodów.



Verdant Meadows.

Cena: **80.000 $.**
Garaż: Dwa wysokie hangary.
Dodatkowe informacje: Brak.

Tuning, czyli pimp your ride !!!



W San Andreas mamy możliwość tuningowania naszych samochodów w trzech rodzajach firm zajmujących się przeróbkami. W grze auta dzielą się na cztery grupy pojazdów: zwykłe, sportowe, lowridery i specjalne pojazdy. Każda z firm upodobała sobie jeden rodzaj samochodów, którymi się zajmuje. Pojazdów specjalnych (np. Tug, radiowozy, taksówki) nie da się modyfikować. W grze mamy jedynie możliwość poprawy wyglądu wizualnego auta, co prawda można zamontować nawet Nitro, jednak nie wpływa ono znacząco na poprawę naszych osiągów. Każde auto ma trochę inny zestaw modyfikacji toteż nie zdziwcie się, że w niektórych autach można zmienić jedynie kolor nadwozia czy też kształt felg. Poniżej zamieściłem krótką charakterystykę firm tuningowych.

TransFender



Tą firmę można spotkać w każdym z trzech dużych miast w San Andreas. Tutaj da się przerabiać zwykłe samochody, których najwięcej jeździ po miastach.

Wheel Arch Angels



Aby uzyskać dostęp do tej firmy, najpierw musimy zaliczyć wszystkie testy w szkole jazdy w San Fierro na minimum brąz, a następnie przejść misję „**Zeroing In**”. W swoim warsztacie oferują możliwość modyfikacji aut sportowych (Club, Elegy, Flash, Sultan, Uranus), jednak co dla mnie jest dziwne takim np. Inernusem czy Bulletem tutaj nie wjedziemy. W grze jest tylko jeden taki warsztat, a znajduje się w San Fierro.

Loco Low Co.



Właściwie to nie jest nawet warsztat samochodowy, tylko przydomowy garaż, w którym modyfikowane są lowridery. Lokalizację tego garażu poznajemy podczas wykonywania misji „**Cesar Vialpando**”.

W samochodach zmienić można całkiem sporo części, jednak nie oszukujmy się, Need For Speed Underground to nie jest. Można pobawić się tu trochę i stworzyć kilka „wyczesanych” wózków, przydała by się jednak możliwość zakupu np. kuloodpornej bądź niezniszczalnej karoserii gdyż po zamontowaniu nitro i jego odpaleniu auto potrafi dosłownie rozlecieć się w drobny mak. Poniżej macie trzy przykłady, do czego może doprowadzić modyfikowanie aut.







Minigry, czyli czym tu się pobawić.

Twórcy gry oddali nam do dyspozycji kilka bardzo ciekawych mini-gier, moim zdaniem jest to kolejne dobre posunięcie, bo przecież każdego może znudzić zamalowywanie Tagów, szukanie Snapshotów, czy też innych „duperszwanców" Dostępnych minigier jest aż 11, każda z nich ma trochę inny poziom trudności. We wszystkie gry gramy tylko dla czystej przyjemnośći, zdobyte w nich wyniki nie dodają nawet żadnych setnych proceta do wskaźnika ukończenia gry.

Koszykówka.



W koszykówkę możemy pograć dopiero po wykonaniu misji „**Tagging up turf**". Wystarczy znaleźć boisko z koszem (jedno jest przy domu Sweet'a), podejść do piłki i nacisnąć Enter. Jedynym pożytkiem z koszykówki jest możliwość podpakowania sobie staminy i spalenia trochę tłuszczu.

Snooker.



Aby pograć w snokkera musimy udać się do baru i zagadać tam stojącego przy stole jegomościa. Po ustaleniu stawki (gramy o pieniądze) rozpoczynamy grę. Niestety, ta minigra ma sens jedynie w przypadku posiadania analogowego pada, gdyż sterowanie myszką jest co najmniej chybione. Zasady tej gry są proste: po ustaleniu kolorów bil (pierwsza osoba, która wbije bilę z np. paskiem, gra właśnie tym kolorem) najpierw musisz powbijać wszystkie swoje bile, a następnie czarną bilę z ósemką. Osoba która wbije przez przypadek czarną bilę a na stole będą znajdować się jeszcze bile jego koloru- przegrywa. Jeżeli wbijemy białą bilę, bilę przeciwnika bądź podczas naszego ruchu nie wbijemy żadnej bili- tracimy kolejkę. Bardzo uzależniająca jest ta gierka, tylko szkoda, że taka trudna.

Go Go Space Monkey.



Tą grę możemy pograć sobie na automatach (znajdują się w sklepach 24/7 oraz barach) bądź w niektórych naszych domach na konsoli. Jak się nie mylę, jest to parodia stareńkiej gry Pt. Just. W tej grze jest kilka leżeli, zaś rozgrywka polega na nieustannym locie stateczkiem w prawo i niszczeniu wszystkiego, co leci w przeciwnym kierunku.



Duality.

W tę grę też możemy pograć na automatach bądź konsoli. Jest to parodia starej gry Asteroids. Celem w tej grze jest niszczenie białych i czarnych kulek, za które otrzymujemy punkty. Dualisty jest chyba najmniej ciekawą grą.



Let get ready to bumble

W tej grze latamy pszczołą po listkach i zbieramy kwiatki. Przeszkadzają nam różne przeszkody w postaci np. cierniowych gałązek. Gra złożona jest z kilku leżeli.



They Craweler from Uranos.

Automat z tą grą jest bardzo trudno znaleźć, jednak w tę grę możemy pograć na konsoli w domu Carla. Gra w swoim „działaniu" przypomina nieśmiertelnego Tempest'a. Lecimy w niej jakby na obrzeżu jakiegoś tunelu, z którego co chwila wylatują nowi przeciwnicy do rozwalenia. Osobiście spędziłem przy tej minierze chyba z sześć godzin. Uzależniająca rzecz.

Oprócz wyżej wymienionych gier mamy też możliwość grania w przeróżne gry w kasynach. Oto one:



Videopoker.

Takie same automaty stoją u nas w barach, więc bywalcy w takich miejscach powinni być uszczęśliwieni. Osobiście nie przepadam za tą grą (za barami wręcz przeciwnie…;-) więc i mało w nią grałem w GTA:SA.

Maszyna slotowa.



Musimy ułożyć trzy takie same figury w rzędzie, co zaowocuje wypłaceniem nagrody. Losowanie figur jest kompletnie losowe, po 20-40 wrzuconych monetach człowiek dochodzi do wniosku, że ta mningra jest pozbawiona sensu.

Wheel of Fortune.



Krewniaczka maszyny slotowej, jednak tutaj mamy większe prawdopodobieństwo wygranej. Raz możemy zobaczyć ten „wynalazek”, gdyż moim zdaniem granie na tym to strata czasu.

Ruletka.



Każdy chyba wie, o co chodzi w ruletce. Proponuję grać o duże stawki.

Blackjack.



Blackjack, u nas zwany popularnie „oczkiem” to jedna z najpożyteczniejszych minigier w San Andreas a to dlatego, że dzięki niej możemy zarobić bardzo dużo $$$. Graj o najwyższe stawki, to szybko wyszkolisz gambling skill do takiego poziomu, że zarobienie miliona $ zajmie Tobie nie więcej niż półtorej minuty.

Misje, czyli jak grać aby wygrać.

Misje są nieodłącznym elementem serii GTA, w sumie nic w tym dziwnego, ale w tej części GTA autorzy nie poszli na łatwiznę i zaserwowali nam ponad 100 różnych zadań. Poszczególne misje różnią się między sobą poziomem trudności, który zaznaczyłem gwiazdkami przy nazwie misji, oczywiście czym większa ilość gwiazdek, tym czeka nas trudniejsze zadanie do wykonania.

Liczba gwiazdek	Stopień trudności
★	Proste jak kradzież lizaka dziecku.
★★	Zadanie jest niemal tak samo proste, jak poprzednie.
★★★	Misja średnio trudna, jednak można jej nie wykonać przez głupotę komputera (czy też swoją). Trzy gwiazdki oznaczają też, że misja ze swoim poziomem trudności nie wybija się ponad przeciętną trudność gry.
★★★★	Cztery gwiazdki otrzymują misje, w której poziom trudności jest ustawiony nieco wyżej, jednak nadal nie powinna stanowić żadnego problemu nawet dla średnio wprawionego gracza.
★★★★★	Trudna misja, prawdopodobnie trzeba będzie kilka razy popróbować, aż Ci się uda ją zakończyć, szanse na wykonanie takich misji rosną gdy się do nich odpowiednio przygotujemy.
★★★★★★	Istotny Armagedon, należy się przygotować na krew, pot i łzy. Zaliczenie takiej misji może potrwać i 2 godziny. Całe szczęście, że takich zadań w grze jest niewiele.

Z powodu, że misje możemy wykonywać w różnej kolejności, pogrupowałem je według zleceniodawców od których otrzymujemy te zadania. Niektóre misje możemy wykonać wyłącznie po wykonaniu zadań dodatkowych takich jak np. zaliczenie egzaminów w szkole jazdy. Przy takich zadaniach umieszczam dodatkowe ikonki:


Ta misja pojawi się jedynie wtedy gdy zaliczymy szkołę jazdy na minimum brąz.


Tak oznaczona misja, oznacza że pojawi się ona dopiero po zdobyciu licencji pilota (musimy zaliczyć szkołę latania na minimum brąz).



Misje oznaczone w taki sposób pojawią się jedynie wtedy, gdy w nasze posiadanie wejdzie karta z kodami.

Kolorem niebieskim oznaczyłem nazwy dzielnic.
Kolorem czerwonym oznaczyłem nazwy aut.
Kolorem zielonym oznaczyłem imiona i nazwy własne.

Start ! (Zginąć można na upartego)

Profity: MP5



Znajdujesz się w **Jefferson**, wsiadaj na **BMX**-a i po wyjechaniu z zaułka skręć w lewo. Widzisz czerwony budynek z billboardem **Jefferson Hotel**? Na jego dachu znajdziesz MP5, przyda się na dobry start. Potem kierując się mapą pojedź w miejsce oznaczone jako CJ i wejdź do budynku. Rozpocznie to pierwszą misję w grze.



CJ

Big Smoke.

Profity: Respect +

Misja składa się z dwóch części, w pierwszej po prostu jedź za zaznaczonym rowerzystą.



Uważaj na przeciwników z różowych „cadillaców", będą strzelali do Ciebie z pistoletów. Pilnuj aby zawsze być nieopodal zaznaczonej markerem postaci, lawiruj między autami aby chociaż na chwile zgubić niechciany „ogon". Gdy dojdziesz na miejsce włączy się cut-scenka, po której (nadal uważając na „cadillaki") jedź za oznaczonym kompanem.



Wear flowers In your hair.

Profity: Nic



Czeka na ciebie zebranie pracowników do warsztatu. **The Truth** będzie cały czas informował nas gdzie mamy jechać więc nie można się zgubić. Podczas wykonywania tej misji radzę się mocno nie rozbijać, gdyż rozwalenie wozu którym się poruszamy zakończy misję, zaś ta trwa jakieś 15 minut. Najpierw udaj się na stację paliwową **Xoomer** i zatrąb klawiszem **Capslock**. Gdy **Jethro** będzie już na pokładzie, jedź w stronę szpitala aby zobaczyć odjeżdżający samochód. Teraz **The Truth** będzie coś truł o teorii spiskowej, zaś ty jedź po **Dwaine'a** który pracuje w **Hot-Dog** vanie nieopodal. Zaraz po tym musisz udać się do kolejnego miejsca w którym ponownie zobaczysz wyjeżdżającą ciężarówkę. Nasz hipis po prostu ma świra na temat wielkiego spisku. Ty zaś dostaniesz namiary na **Zero**, gdy już wsiądzie on do samochodu jedź do swojego warsztatu aby zakończyć misję.



555 we tip.

Profity: Nic

Na samym początku udaj się pod **Vank Hoff Hotel** (jest zaznaczony na mapie) następnie jedź się za parkingowym i gdy zjedzie do garażu i wyjdzie z samochodu rozwal go i zabierz mu ubranie. Nie możesz zabić go wcześniej, gdyż gdy pozostali „parkingowi" zobaczą trupa kolegi misja zakończy się niepowodzeniem. Po przebraniu się idź do zaznaczonego punktu i czekaj na niebieskiego **Merit**-a. Jego identyfikacja nie jest trudna, jakby co to masz przecież spis wszystkich aut w grze. Gdy już będziesz za kółkiem zostanie ci narzucony limit czasowy (dwie i pół minuty). Przez ten czas musisz zdążyć dojechać do swojego garażu oraz wrócić i odstawić samochód na swoje miejsce na podziemnym parkingu. Uważaj w drodze powrotnej, gdyż nawet najmniejsze zarysowanie karoserii zmusi ciebie do ponownej wizyty w warsztacie. Uważaj zwłaszcza przy zjeździe do podziemnego parkingu, tam właśnie najczęściej udaje się popsuć auto. Gdy już je odstawisz udaj się na górę i wejdź w marker.





Deconstrutction.

Profity: Nic



Musimy nauczyć budowlańców szacunku do kobiet, w tym celu rozwalimy baraki oraz zabijemy im majstra. Wsiądź do **Dozer**'a i rozwal 6 budynków. Podczas demolki uważaj, aby nie niszczyć pojemników z łatwopalną substancją gdyż mogą one zniszczyć ten pojazd. Musisz uważać także na buldożer, który będzie tobie przeszkadzał w wykonaniu zadania. Gdy już rozwalisz wszystkie budynki zapchaj ubikację z majstrem do rowu nieopodal i zmień środek transportu na betoniarkę. Teraz musisz zaparkować ją tyłem, tak aby zabetonować tego mądralę. Jeśli jednak w jakiś sposób zniszczysz betoniarkę, czy też wpadnie ci ona do tego rowu to wysiądź z niej i poszukaj następnej. Za tą misję nie przewidziano żadnych bonusów.



Vertical Bird.

Profity: Respect +, 50000$, Hydra



Przed wykonywaniem tej misji dobrym pomysłem jest zakup pistoletu z tłumikiem i kilku Satchel Charge (3 wystarczą w zupełności).
Wsiądź do podstawionej motorówki i płyń w zaznaczone miejsce. Będąc w pobliżu lotniskowca włączy się scenka po której podpłyń jeszcze trochę motorówką do przodu, a następnie wyskocz z niej i wpłyń na statek. Wyjdź z wody i kucnij- przed tobą jest wojskowy i mechanik. Za chwilę mechanik wsiądzie do wózka widłowego, poczekaj aż się do ciebie odwróci i zastrzel go z broni z tłumikiem.

Nieopodal masz schody, wejdź nimi na górę i następnymi schodami jeszcze wyżej. Zaraz przy wyjściu z wnętrza lotniskowca stoi strażnik, wyceluj mu w czerep i pozbądź się go.
Teraz zejdź piętro niżej i wejdź w drzwi, w tym pomieszczeniu jeden strażnik ogląda telewizję. Popatrz na minimapkę, zlikwiduj go dopiero wtedy gdy inni strażnicy będą **maksymalnie** od niego oddaleni. Jeżeli gra poinformuje Ciebie, że mechanik nas zauważył to już nici z wykonania tej misji po cichu, zresztą pomieszczenie w którym przebywa ten strażnik jest chyba jedynym miejscem, przez które możemy zawalić tę misję. Zdarza się, że wchodzi do niego strażnik, który ma chyba jakiś szósty zmysł, gdyż obojętnie co byś nie zrobił i tak nas nakryje. Naprzeciwko jest kolejne pomieszczenie, schowaj się za skrzyniami patrolujący nieco dalej wojskowy w końcu tutaj przyjdzie, czasami potrafi to mu zająć dobre dwie minuty więc trochę cierpliwości. Zabij go, gdy będzie się wracał. Teraz idź wyłączyć SAM-y i wróć się kawałek i wejdź na samą górę lotniskowca. Tutaj do zdjęcia pozostał jeden strażnik po zachodniej stronie



okrętu, podejdź go od lewej strony okrętu, jeżeli go tam nie ma, to znaczy, że sam się utopił. Teraz musisz udać się do zachodniej części okrętu gdzie znajduje się winda transportująca Hydry na pas startowy. Niżej kręci się strażnik więc go zabij. Zeskocz teraz na dół i podłuż materiały wybuchowe pod dwa samoloty stojące nieopodal. Teraz prawdopodobnie podniesie się alarm, więc uciekaj w stronę Hydry pod którą nie podłożyłeś ładunków wybuchowych, przed wejściem do niej użyj detonatora i wysadź w powietrze dwie Hydry które zaminowałeś przed chwilą. Sterowanie Hydrą jest dość specyficzne, ważne abyś odleciał kawałek aby włączyła się scenka po której musisz zlikwidować wojskową Hydrę. Aby to zrobić wystarczy obrócić się dziobem mniej więcej w stronę przeciwnika ze wciśniętą spacją a gdy celownik zmieni kolor na czerwony nawalaj w LCTRL aby wystrzelić rakiety. Gdybyś nie zniszczył dwóch samolotów wcześniej to teraz miałbyś nie lada utrudnienie, gdyż do zlikwidowania miałbyś trzy Hydry. Teraz udaj się w miejsce w którym na zniszczenie czekają 4 szpiegowskie łodzie, teraz dwie dobre rady: jeżeli latasz Hydrą pierwszy raz to nie przechylaj dysz samolotu, gdyż tak jak wspomniałem, latanie tym samolotem różni się nieco od latania innymi maszynami, potraktuj ją jak helikopter i doleć w tamto miejsce. Drugą radę mam dla osób kompletnie nie potrafiącym się utrzymać w powietrzu: po dotarciu na miejsce wyląduj i zniszcz łodzie z jakiejkolwiek broni. Gdy już się uporasz ze szpiegami skontaktuje się z tobą Toreno po czym musisz odstawić Hydrę na swoje lotnisko.



Home Coming.

Profity: Respect +



Jedź pod komisariat odebrać Sweet'a. Gdy będziesz na miejscu wywiąże się niezła kłótnia po której musisz odwieźć brata na Grove Street. Teraz musisz zająć



się handlarzami narkotyków, radzę likwidować tylko ich, gdy będziemy eliminować również członków innego gangu rozpętamy wojnę gangów co spowoduje, że wykonanie tej misji będzie trudniejsze. Po wykonaniu tej misji znów możemy wywoływać wojny gangów.

Cut throat buisness. 

Profity: Respect +

Udaj się z Madd Doggiem do Flint County aby porozmawiać z **OG Loc**'kiem. Nasz lamer nie będzie zbyt rozmowny i zacznie uciekać w poduszkowcu, zaś Carl zacznie pościg za nim. Prowadzenie poduszkowca jest łatwe do opanowania, pamiętać musimy jedynie o jego bezwładności, gdyż nie zawsze skręca tam gdzie byśmy chcieli. Nie jest to trudny pościg, wystarczy cały czas być za **OG Loc**'kiem i nie spuszczać go z oka. W pewnym momencie ten pozer wyskoczy z rampy aby przeskoczyć pomost, możemy ominąć latarnię bądź wyskoczyć za nim, pamiętaj jednak by podczas skoku trzymać strzałkę do dołu, gdyż w przeciwnym razie daleko nie wyskoczymy. W środku pościgu czeka nas zmiana środka transportu. Po prostu jedź za **OG Loc**'kiem aż dojedzie on do swojego mieszkania. Bardzo fajna scenka zakończy tą trochę niedorzeczną misję.





Beat down on B Dup. 

Profity: Respect +



Ta misja jest bardzo podobna do misji **"Doberman"**. Najpierw jedź w stronę siedziby **B Dup**'a, gdy się tam dostaniesz okaże się, że go tutaj nie ma, ale otrzymasz namiary na jego willę. Przy okazji **Sweet** wścieknie się na ćpunka. Obszar na którym znajduje się dom **B Dup**'a zajęty jest przez wrogi gang. Musisz odbić dokładnie ten sam teren, co poprzednio więc wszystkie porady z tamtej misji są aktualne. Towarzyszy nam **Sweet**, postaraj się być cały czas blisko niego, gdyż jego śmierć będzie oznaczać niepowodzenie w tej misji. Gdy odbijesz teren, przyjdzie czas na zajęcie się dilerem. Zlikwiduj obstawę jego mieszkania a następnie wejdź do środka i obejrzyj scenkę. Nasz stary znajomy wreszcie wziął się w garść, zaś **Big Smoke**'iem też się zajmiemy, później…



Riot. 

Profity: Nic.



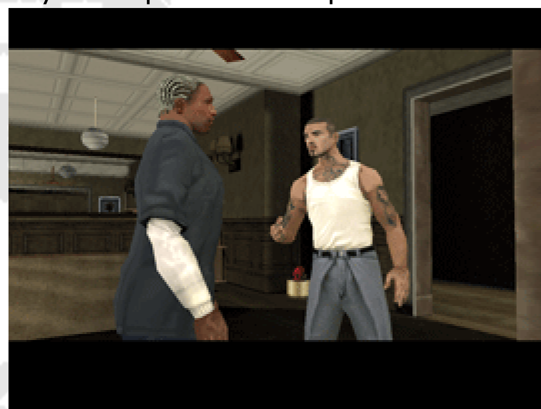
Obejrzyj scenkę z której dowiesz się, że pomimo obciążających dowodów oficer **Tenypenny** zostanie uniewinniony! Tak, to nie mogło pozostać bez rozgłosu na ulicach. Po scence odwieź **Sweet**'a pod jego dom, uważaj jednak gdyż ulice **Los Santos** są teraz szczególnie niebezpieczne.

Los Desperados. 

Profity: Respect+.



Podczas rodzinnej sprzeczki, której finał obejrzymy podczas wykonywania ostatniej misji w grze przybiegnie **Cesar** i poprosi nas o pomoc. Zwerbuj trzech ziomków wsiadaj do auta i jedź na **Unity Station**. Twoi angole są potrzebni w przeciwnym wypadku gra nie puści nas dalej. Jak już dotrzesz na miejsce będziesz musiał wyeliminować wszystkich przeciwników, są dość liczni więc dobrym pomysłem był zakup M4 i zbroi przed dotarciem tutaj. Aby mieć większą siłę ognia chodź cały czas przy **Cesarze** i jego kolegach, zresztą to najlepszy sposób na ich ochronę, gdyż śmierć któregokolwiek oznacza koniec misji. Gdy pozabijasz wszystkich pojawi się marker idź do niego. Teraz znajdujesz się w alejce, schowaj się za samochód i rób to co poprzednio, czyli zabijaj wszystko co kieruje lufę w Twoją stronę. Po scence znów czeka nas strzelanina w której najpierw zajmij się przeciwnikiem z rakietnicą na dachu, gdyż potrafi nieźle namieszać.



End of the line. 

Profity: Radocha z ukończenia gry nie wystarczy?



Wreszcie!!!, a raczej jaka szkoda że to już ostatnia misja w grze. Aby mieć do niej dostęp należy kontrolować co najmniej 37 procent terytorium **Los Santos**. Ostatnie zadanie w grze potrafi zająć nawet 30 minut, więc postarajmy się tego nie zepsuć. Po pierwsze jeszcze przed podjęciem tej misji jedź do **Ammu-Nation** i kup dużo amunicji do M4 (coś około 1000 sztuk), zbroja też może się przydać, chociaż niekoniecznie gdyż na misji znajduje się jej dość sporo. Teraz sprawdź, czy uzyskałeś już poziom Hitman w posługiwaniu się tą bronią, jeżeli nie to potrenuj na strzelnicy, dobrym pomysłem jest też zabranie ze sklepu Zero gogli termicznych. Gdy to już zrobisz, pora zająć się **Big Smoke**'iem i **Tenpenny**'m. Jedź ze **Sweet**'em we wskazane miejsce, włączy się cut-scenka podczas której CJ powie bratu, że sam musi się zająć **Big Smoke**'iem. Aby wejść do budynku musimy ukraść **S.W.A.T**-a który znajduje się kilka ulic niżej. Kradzież nie powinna nastręczyć Tobie żadnych trudności, będąc w czołgu jedź z powrotem do siedziby **Big Smoke**'a i rozwal nim ścianę. Korzystając z faktu, że ten pojazd jest dobrze opancerzony rozjedź wszystkich przeciwników i gdy nie będzie na parterze żadnej żywej duszy wejdź na pierwsze piętro. Budynek w którym się znajdujesz jest czteropiętrowy, na każdym piętrze czeka na Ciebie mnóstwo przeciwników do rozwalenia, na samym górze czeka **B.S**. do odstrzelenia. Idź cały czas w przykucu,rozglądaj się za przeciwnikami i wyszukuj ochrony przed obstrzałem- więcej nie jestem w stanie





Tobie pomóc, a najgorsze i tak jeszcze przed tobą. **Big Smoke** nosi kamizelkę kuloodporną, gra podpowie żeby celować w miejsca przez nią nie chronione, ty jednak schowaj się za sofę, na której siedział **B.S.** i rozwal go przy pomocy M4. Ogólnie rzecz biorąc **B.S.** nie jest trudnym przeciwnikiem. Po jego zabiciu pojawi się **Tenypenny**, zaś Tobie zostanie narzucony limit czasowy (7 minut) w którym musisz zejść na sam dół tego budynku. Aby nie było łatwo, na twojej drodze staną bardzo dobrze uzbrojeni przeciwnicy do tego dojdzie konieczność gaszenia ognia, aby przejść dalej. To już ostateczny sprawdzian Twoich umiejętności więc daj z siebie



wszystko! Po wyjściu z (byłej) fabryki narkotyków okaże się, że **Sweet** dosłownie wziął sprawy w swoje ręce. Naszym zadaniem jest pościg za uciekającym w wozie strażackim **Tenypenny**'m.

Nie jest to specjalnie trudne, jednak po minięciu Unity Stadion radzę trzymać się jak najbliżej Sweet'a gdyż będziemy musieli tak manewrować autem, aby **Sweet** upadł na maskę, w przeciwnym razie zginie, co będzie oznaczało koniec misji.



Jeżeli nie zaliczysz tego pościgu nie resetuj gry tylko idź tak, jakbyś chciał odebrać tę misję od **Sweet**'a- powinieneś ją rozpocząć od pościgu. Gdy już brat Carla znajdzie się w aucie, zasiądzie za kółkiem zaś my będziemy musieli strzelać do wszystkiego co się rusza, wóz strażacki jest niezniszczalny więc nie ma sensu w niego strzelać. Ostatnia misja w grze zakończy się dokładnie w tym samym miejscu gdzie się zaczęła nasza przygoda z Carlem Johnsonem- na ulicy **Grove Street**. Gratuluję, właśnie ukończyłeś tę niesamowitą grę.

Sean "Sweet" Johnson



Tagging up turf.

Profity: Respect +, 200$, Spray Can

Na początku łap za spray i zamaluj grafitti, miejsce ich położenia zaznaczone jest na mapie. Następnie jedź do **East Los Santos** i ponownie zamaluj graffiti. Gdy włączy się scenka, „zamaluj" twarz przeciwnikom oraz grafitti nieopodal. Gdy już to zrobisz biegnij do nowego punktu na mapie. Rozpocznie to tuotorial jak wskakiwać na murki i inne przeszkody, który zakończy się zamalowaniem kolejnego „bohomaza". Gdy to zrobisz pojawi się **Sweet**. Wsiadaj do bryki i wracaj pod swój dom.

Cleaning da hood.



Profity: Respect +

Zadaniem jest zlikwidowanie handlarzy narkotyków. Wsiadaj do jakiegokolwiek samochodu i jedź na miejsce (jest zaznaczone na mapie). Po przerywniku jedź w miejsce zaznaczone czerwonym punktem i zastrzel handlarza (aby zaoszczędzić amunicję celuj w głowę). Po tej akcji pojawi się nowy punkt na mapie, jedź tam, po scence zabij kilku handlarzy i wracaj pod dom **Sweet**'a.

Drive-thru.

Profity: Respect +, 200$, Dostęp do Gym.



Zaczynamy tradycyjnie, wsiadaj w samochód i jedź do punktu. Po scence zacznie się strzelanina podczas której musisz zniszczyć samochód przeciwnika zanim ten dojedzie do dzielnicy OGF .Misja zakończy się porażką, jeżeli którakolwiek osoba z twojego gangu zginie, bądź zniszczysz samochód w którym jeździsz. Gdy uporasz się z przeciwnikiem, musisz pojechać jeszcze w dwa punkty na mapie, aby ukończyć misję. Jeżeli skończyła ci się amunicja do SMG postaraj się dostać na dach domu **Sweet**'a gdzie leży Tec9.





Nines and AK's.

Profity: Respect + Dostęp do Binco Shop.

Czeka cię bardzo proste zadanie, po prostu pojedź na wskazywane przez punkt miejsce i postrzelaj sobie do butelek, następnie rozwal samochód strzałem w wlew paliwa. Kiedy już to zrobisz odwieź koleżkę do domu a sam udaj się do **Binco**, kiedy będziesz na miejscu wejdź w marker i przebierz się.

Drive-by.

Profity: Respect +, 9mm, 500$



Zaczyna się standardowo, wsiadaj do auta i jedź we wskazane miejsce. Czeka cię wyeliminowanie paru kolesi z konkurencyjnego gangu. Staraj się tak manewrować autem, aby nie stać w miejscu gdyż stajesz się wtedy łatwym celem. Jeśli nadarzy się okazja rozjedź przeciwnika !!!. Zbieraj pistolety „wypadające" z poległych przeciwników, mogą się przydać. Po akcji w parku zacznie cię ganiać „dwugwiazdkowa" policja. Musisz zgubić pościg, w tym celu jedź do **Pay'n Spray**, przemaluj brykę i wracaj do swojego domu.

Sweet's Girl.

Profity: Respect +

Gazem ruszaj we wskazane miejsce, po prawej masz wskaźnik energii **Sweet**'a gdy spadnie do zera- koniec misji. Po dotarciu na miejsce wyciągnij gnata i zabij zaznaczonych przeciwników. Przed ewentualnym ostrzałem najlepiej chować się za murkiem naprzeciwko przeciwników, wystarczy kucnąć. Po zabiciu wszystkich znajdź jakiś samochód, zabierz **Sweet**'a i odwieź go pod swój dom.



Cesar Vialpando.

Profity: $, dostęp do mod garaże.



Bardzo prosta misja, jedź we wskazane miejsce, odbierz lowridera wjedź, i zaraz po tym wyjedź z garażu i ruszaj na zawody. Jak już dotrzesz, na miejsce obstaw ile tam chcesz i zacznij konkurencję. Zawody polegają na rytmicznym wciskaniu strzałek z klawiatury numerycznej, chwila treningu i załapiesz o co w tym wszystkim biega.

Doberman.

Profity: Respect +, możliwość wywoływania wojny gangów.



Pojedź do parku i poszukaj osób z przeciwnego gangu. Musisz ich zabić będąc poza pojazdem, po rozwaleniu wszystkich, powinien pojawić się komunikat „You have provoked gang war". Rozpocznie się wojna gangów, jej zasady opisałem w osobnym rozdziale. Najlepiej podczas walki stać cały czas na moście, gdyż tam znajduje się energia oraz pancerz. Po prostu musisz zabić wszystkich przeciwników co zakończy się przejęciem terenu i zakończy misję.



Los sepulcros.

Profity: Respect +, możliwość werbowania pomocników.



Najpierw musisz zwerbować dwóch gangoli, podejdź do obu z nich, naciśnij trzymaj **RMB**, a potem **G** albo **H**. Gdy już ci uda się ta sztuka wsiadaj do wozu i jedź w miejsce zaznaczone na mapie. Na dotarcie masz cztery minuty, w przeciwnym wypadku misja zakończy się. Po dotarciu na miejsce przeskocz przez murek. Nauczysz się teraz wydawać rozkazy grupie. Klawiszem **G** nakazujesz im iść za tobą, a klawiszem **H** rozkazujesz im pozostac w miejscu. Przytrzymanie któregokolwiek z tych klawiszy powoduje rozejście się grupy. Do głównego celu najłatwiej jest dość trzymając się ciągle lewej strony, zaś **Kane**'a można rozwalić na cmentarzu (najlepiej strzelić do niego z shotguna, gdyż go to przewróci i nie będzie mógł uciekać), bądź podczas pościgu za jego samochodem. Tak czy owak, aby zakończyć misję musisz odwieźć **Sweet**'a do domu.



Reuniting the families.

Profity: **Respect +**

Jedź pod **Jefferson Hotel**, po scence rozpęta się prawdziwa wojna pomiędzy gangami a oddziałami policji. Nie wpawając się w strzelaninę wejdź do hotelu, po prawej pojawi się wskaźnik energii twojego brata, zadaniem jest jago znalezienie. Posuwaj się powoli do przodu, gdyż co chwila przeszkadzać ci oddziały S.W.A.T. Najlepiej rozwalać ich za pomocą shotguna. Gdy dotrzesz do schodów prowadzących na górę, schowaj się za brązowym stołem i z tego miejsca wystrzelaj przeciwników, przedmioty za którymi się kryją można zniszczyć celną serią z jakiejkolwiek broni. Jak nie masz kamizelki udaj się po znajdujących się za tobą schodach na górę. Wróć i nadal powoli posuwaj się dalej, dotrzesz do kolejnych schodów przy których aż roi się od gliniarzy. W kawałek dalej jest osoba, której szukasz. Znajdziesz się na dachu i będziesz musiał zniszczyć helikopter. Do tego zadania świetnie spisze się Ak47, po uporaniu się z maszyną podążaj za **Sweet**'em. Znajdziesz się w samochodzie. Siej z Ak47 do wszystkiego co się rusza i ma syrenę policyjną, helikopter zostaw na później- prawdopodobnie nawet nie będziesz musiał w niego strzelać. Na zakończenie misji gra uraczy nas bardzo efektowną sceną w której wystąpi wspomniany przeze mnie helikopter, policjant oraz samochód, którym podróżujesz.



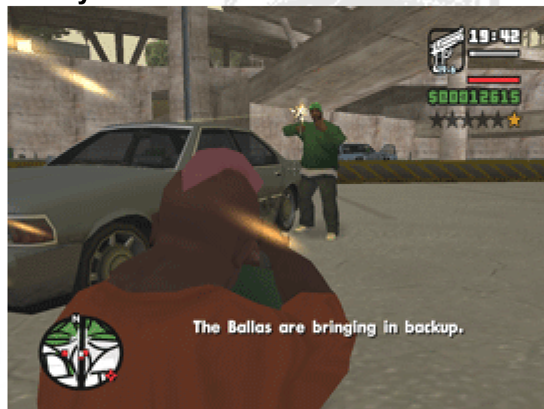




The Green Sabre.

Profity: **Nic.**

Jedź we wskazane miejsce, następnie wsiądź do samochodu zaparkowanego w alejce. Włączy się cut-scenka na której poznasz zdrajcę. Po tym będziesz musiał prędko udać się na parking pod mostem, i uratować **Sweet**'a z zastawionej przez **Ryder**'a zasadzki. Kucnij za samochodami i zabijaj nadciągających przeciwników. Misja zakończy się ingerencją policji, zaś ty znajdziesz się w **Angel Pine**.







Grove 4 Life.

Profity: **Respect +, 10000$**

Zadanie w tej misji jest mało wyszukana, wystarczy zająć dwa terytoria gangu **The Ballas** a następnie odwieźć **Sweet**'a do domu. Towarzyszy nam **Sweet** i to przez jego głupotę (a raczej sztuczną inteligencję w grze) możemy nie raz powtarzać tę misję. Najlepiej podczas walki nie używać koktajli mołotowa, ani nie

wysadzać jakichkolwiek pojazdów, gdyż **Sweet** potrafi ochoczo chodzić po ogniu, a to nie wróży nic dobrego. Uważać też trzeba na zakończenie potyczek, gdyż w moim przypadku **Sweet** często rzucał się pod samochody. Po zakończeniu tej misji proponuję odbić co najmniej 37% terytorium, jest to niezbędne do odblokowania ostatniej misji w grze a teraz będzie to o wiele łatwiejsze, gdyż niedługo na ulicach będzie panował istny Armagedon.

Cesar Vialpando

High stakes, low-rider.

Profity: 1000$



Czeka cię wyścig z innymi low-riderami, jedź na miejsce startu i postaraj się dojechać do mety pierwszy, jest to naprawdę mało skomplikowane, i nie da się tego zepsuć. Aha, w grze lowriderami nazywane są samochody które **od razu** mają pneumatyczne zawieszenie, bądź go nie mają ale są bardzo nisko zawieszone (np. Blade, Savana, Voodoo). Samochodom z ręcznie zainstalowaną pneumatyką się nie liczą !!!.

King in exile.

Profity: nic.

To nawet nie jest misja, obejrzyj scenkę, po której zadzwoni **Catalina** i trochę powrzeszczy ;-)

Wu Zi Mu.

Profity: 5000$



Na ten wyścig proponuję jechać **Rancherem**, gdyż idealnie spisze się w terenie, a trzeba wam wiedzieć, że 80% trasy zostało wytyczone właśnie po leśnych drogach. Ponadto proponowane przeze mnie auto jest mało wywrotne, więc musimy naprawdę się postarać, aby zakończyć misję właśnie z tego powodu. Będąc już na trasie radzę uważać podczas zbliżania się do mostów, gdyż z powodu zbyt wielkiej szybkości właśnie tam zazwyczaj się kończy przygoda z tą misją.



Farawell, my love...

Profity: nic.



Na ten wyścig przydzielony ci zostanie **ZR-350** który jest moim zdaniem za szybki do tego wyścigu, a na dodatek wprowadzenie go w niekontrolowany poślizg wcale nie jest trudną sztuką. Trasą wyścigu jest dokładnie odwrócona trasa z poprzedniego wyścigu, jednak tym razem naprawdę radzę bardzo uważać przy mostach oraz wysokich skarpach gdyż poprzez upadek zazwyczaj nie dotrzesz już do linii mety jako pierwszy. Musisz

rozsądnie dobrać prędkość auta, tak aby korzystać z hamulca jak najrzadziej.

Zeroing in. 

Profity: Respekt+, 5000$, W Wang's Cars pojawi się nowe auto.



Zero zamontował nam odbiornik sygnału telefonicznego samochodu, który mamy ukraść. Cała zabawa polega na tym, że panienka co chwilę odbiera telefon, a my otrzymujemy namiary gdzie się znajdowało auto gdy odbierany był telefon. Musisz szybko jechać w te punkty, gdyż jeżeli sygnał zginie to zgubisz samochód i będziesz musiał zaczynać misję od nowa. Gdy zobaczysz już auto musisz wykonać manewr P.I.T aby skłonić kierowcę do oddania auta. Gdy zmienisz środek transportu, udaj się do garażu i odstaw auto.

Test drive. 

Profity: Respekt+, 5000$, W Wnag's Cars pojawią się dwa nowe auta.

Twoim zadaniem jest kradzież dwóch samochodów. Jedź z **Cesarem** pod zaznaczony salon samochodowy, po fajnej scence rozpocznie się jeszcze fajniejszy pościg z udziałem policji. Nie jest on trudny jednak nie radzę skakać za popisującym się **Cesarem**, który jako wyskocznie wykorzysta elementy budowlane na ulicy gdyż w ten sposób łatwo wywrócić auto na dach, z tego też samego powodu odradzam korzystanie z nitro, które seryjnie zamontowane jest w tych autach.



Customs fast track. 

Profity: Respekt+, 8300$, W Wang's Cars pojawi się nowe auto, odblokuje się Import&Export list.

Jedź z **Cesarem** do doków a następnie wsiądź do żurawia. Klawiszami **W,A,S,D** kontrolujesz ramię żurawia i przesuwasz go po szynach, klawisz **spacji** odpowiada za opuszczenie magnesu, **RCTRL** za jego podniesienie, natomiast **LMB** odczepia magnes od kontenera. Twoim zadaniem jest sprowadzenie wszystkich trzech kontenerów na dół, uważaj by nie przygnieść **Cesara** albo zrzucić skrzyni ze zbyt dużej wysokości, gdyż będziesz musiał zaczynać misję od nowa. Nieważne jak byś się starał, poszukiwany wóz będzie w ostatnim kontenerze. To nie koniec atrakcji, kolejnym zadaniem jest wyeliminowanie przeciwników w miarę szybko, aby nie zabili **Cesara**. Gdy będzie po strzelaninie, odstaw wóz do garażu.



Puncture wounds. 

Profity: Respekt+, 5000$, Wang Cars Asset Acquired.



Wsiadaj do podstawionego wozu, zaraz gdy to zrobisz, gra poinformuje, że te auto jest uzbrojone w Stingery. Nie są to jednak rakiety ziemia-powietrze tylko, kolce wyrzucane z tyłu pojazdu. Masz tylko ich tylko trzy sztuki, więc nie marnuj ich niepotrzebnie. Twoim zadaniem jest (niespodzianka !) kradzież kolejnego samochodu. Zadanie jest dość łatwe, wystarczy wyprzedzić ten samochód i przebić mu opony singerami. Gdy auto będzie już nasze, wystarczy wrócić się do garażu i odebrać nagrodę.

Catalina

Misje Cataliny są trochę nietypowo ułożone gdyż najpierw pojawia się nazwa, która dotyczy scenariusza w grze, natomiast później mamy do wyboru szereg misji:

Tanker Comander.

Profity: 5000$

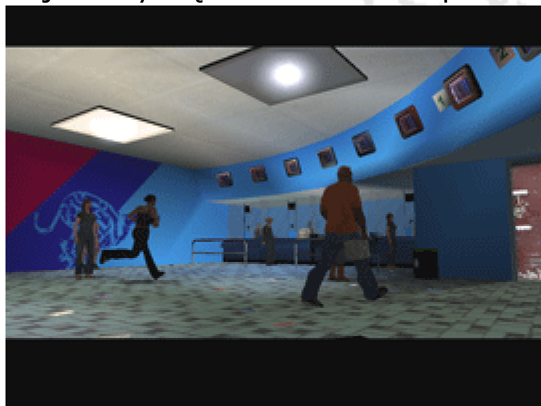


Musimy ukraść cysternę, w tym celu wsiądź do ciężarówki i podłącz się pod przyczepę. Włączy się scena po której dwóch kolesi w samochodzie będzie chciało zabić **Catalinę**, my zaś dowiemy się gdzie mamy pojechać aby zakończyć misję. Punkt docelowy nie jest bardzo oddalony, podczas jazdy warto jest zepchnąć rywala z drogi, żeby chociaż na chwile oddalić się od tych szaleńców. I jeszcze jedna sprawa: wczepienie się przyczepy również zakończy misję niepowodzeniem, więc postaraj się zwolnić przy zakrętach.

Aganist all odds.

Profity: 2000$

Zajmiemy się obrabowaniem punktu bukmacherskiego.





Podłóż ładunki wybuchowe przy drzwiach znajdujących się po prawej od punktów składania zakładów. Teraz musisz oddalić się na bezpieczną odległość. Może się zdarzyć, że **Catalina** będzie stała za blisko owych drzwi, jeśli uważasz, że eksplozja może ją zabić po prostu ją „przepchnij". Następnie zajmij się sejfem w taki sam sposób. Po scence zacznie cię ganiać policja. Musisz udać się do **Pay'n Spray** który znajduje się w innej miejscowości. Gdy przemalujesz samochód nie pozostanie ci już nic innego niż udanie się do kryjówki **Cataliny** i podzielenie się łupem.

Small town bank.

Profity: 10000$





Na początku musisz pilnować wszystkich zakładników tak, aby mieli podniesione ręce cały czas w górze. W przeciwnym razie włączy się alarm i sprawy się mocno pokomplikują. Nieważne jakbyś się starał, alarm i tak się uruchomi. Po scence rozwal automaty z pieniędzmi, następnie wbiegniesz do alejki w której znajduje się paru gliniarzy, na jaj końcu wsiadaj na

motor i ruszaj za **Cataliną**. W pewnym momencie ta ostra dziewczyna przewróci się, ty natomiast podjedź po nią, poczekaj aż wsiądzie na motocykl i jedź do jej kryjówki.

Local liquor store.

Profity: 1000$



Po dotarciu na miejsce zobaczysz, że nie tylko ty wpadłeś na pomysł obrabowania sklepu monopolowego. Wsiadaj więc na **Quad**'a i rozpocznij pościg za „swoimi" pieniędzmi. Sam zajmij się prowadzeniem tego dość nietypowego pojazdu, **Catalina** zajmie się strzelaniem do oprychów i przeklinaniem. Jak już zabijesz jakiegokolwiek przeciwnika, musisz zejść z **Quad**'a i podnieść pozostawioną przez niego teczkę z pieniędzmi. Postaraj się jechać bardzo szybko, gdyż jeśli tego nie zrobisz zgubisz złodziei, a jak ich nie zgubisz to zakończysz pościg prawie pod **Los Santos**. Po zebraniu trzech teczek tradycyjnie jedź do kryjówki **Cataliny**, aby podzielić się łupem.



The Truth

Body Harvest.

Profity: Respect +



Celem misji jest kradzież kombajnu i powrót nim do stodoły **The Truth**. Misja jest bardzo prosta, należy uważać jedynie na uzbrojonych wieśniaków. Gdy będziesz już jechał odstawić kombajn skorzystaj ze skrótu jakim jest polna droga. Po wyjeździe z farmy skieruj się w lewo, pojedź trochę i skręć właśnie w tę drogę. Po odstawieniu kombajnu odbierz telefon i misja zakończy się.



Are you going to San Fierro ?

Profity: Respect +



Zadaniem jest spalenie pól marihuany, hodowanej przez tego śmiesznego hippisa. Na te zadanie masz 5 i pół minuty, po tym czasie **The Truth** zostanie aresztowany. Zauważ, że krzaczki palą się po 9 sztuk jednocześnie, ponadto nie trzeba trzymać ognia tak długo, aż krzak spali się całkowicie, wystarczy go podpalić, a potem zająć się innymi grządkami. Jak zabraknie Tobie amunicji do miotacza ognia, pędzi do szopy obok której znajdziesz nowy miotacz ognia. Gdy uporasz się już z marihuaną, pójdź do **The Truth**. Otrzymasz od niego Bazookę aby zniszczyć helikopter. Nie jest to wcale takie proste zadanie ze

względu na stan w jakim się znajdujesz, proponuję podejść jak najbliżej, gdyż masz limitowaną amunicję (10 sztuk, jeśli jej zbraknie to biegiem do szopy). Po zestrzeleniu wrogiej maszyny wsiadaj do samochodu i udaj się do garażu znajdującego się w **San Fierro**.

Lance "Ryder" Wilson

Ryder.

Profity: Respect +, dostęp do fryzjera i sklepów z jedzeniem.



Na początku wsiadaj w samochód **Ryder**'a i jedź do fryzjera-jego położenie zaznaczone jest na mapie, nie ma sposobu by się zgubić. Gdy dotrzesz na miejsce wejdź do budynku i zrób coś z włosami. Następnie idź do pizzerii i kup coś do jedzenia. **Ryder**'owi odbije i będzie chciał obrabować sklep.



Akcja zakończy się ucieczką pod dom CJ.

Home Invasion.

Profity: Respect +, możliwość rabowania sklepów.



Bardzo ciekawa misja. Jej zadaniem jest obrabowanie wojennego weterana z broni, którą trzyma u siebie w domu. Na dojazd na miejsce i wykonanie zadania masz 8 minut. Kiedy dotrzesz na miejsce wejdź do domu. Po prawej pojawi się wskaźnik hałasu twoich poczynań. Najlepiej chodzić w przykucu. Zlokalizuj 3 skrzynie (jeśli jesteś ambitny to można więcej) i zanieś je do samochodu (za każdym razem możesz wziąć tylko jedną). Zanosząc skrzynie warto trzymać wciśnięty **LALT**, aby nie wyrwać się sprintem do przodu i nie narobić hałasu. Wyczucie to podstawa do zakończenia tej misji sukcesem. Kiedy uznasz, że masz dość towaru jedź w zaznaczone miejsce.

Catalyst.

Profity: Respect +



Zadaniem jest obrabowanie pociągu. Jedź we wskazane miejsce. Widać, że nie tylko **Ryder** wpadł na ten pomysł. Wyeliminuj konkurencję z bezpiecznej odległości. Nadciągną ich posiłki, nimi też się zajmij by w końcu znaleźć się na



pociągu. Teraz już jest w miarę prosto, zrzucaj skrzynki na samochód **Ryder**'a. Przytrzymanie klawisza dłużej sprawi, że skrzynka poleci z większą siłą, musisz celnie zrzucić 10 skrzyń, aby przejść do następnego etapu misji, jaką jest ucieczka przed „trzygwiazdkową" policją. Na

szczęście warsztat oferujący przemalowanie auta nie znajduje się daleko. Gdy zgubisz pościg i odwieziesz **Rayder**'a do jego domu misja zakończy się.

Robbing uncle Sam.

Profity: Respect +



Wsiadaj w furgon i jedź do **Ocean Docks**. Kiedy będziesz na miejscu, przeskocz przez ogrodzenie i strzel w przełącznik, aby otworzyć drogę dalej, potem zrób to samo aby otworzyć magazyn. Korzystając z wózka widłowego musisz zapakować do ciężarówki 6 pudeł, cztery znajdziesz w magazynie pozostałe dwa znajdują się na zewnątrz po lewej strony hangaru. W razie potrzeby odstrzelaj żołnierzy atakujących **Ryder**'a. Kiedy będziesz już miał te 6 pudeł, wsiadaj do samochodu i zacznij uciekać we skazane miejsce.



Naciskając **Caps Lock** możesz wyrzucać skrzynie, aby pozbyć się pościgu, liczba tej „amunicji" jest limitowana wiec poczekaj na odpowiedni moment.

Melvin "Big Smoke" Harris.

OG Loc.

Profity: Respect +



Wsiadaj do samochodu i jedź w zaznaczone miejsce. Podczas scenki poznasz dość śmiesznego gościa, jedź teraz w kolejne miejsce. Po dotarciu wejdź w czerwony marker, rozpocznie to motocyklowy pościg za uciekającymi kolesiami. Podczas pościgu musisz starać się jechać blisko przeciwnika, gdyż w innym przypadku on ucieknie. Załatwienie go teraz graniczy niemal z cudem, więc podążaj za nim, aż dotrzecie na boisko. Tam po prostu go zastrzel, to samo zrób z jego kolegami. Na koniec misji odwieź **Loc**'a do **Burger Shot'a** co zakończy misję.

Running dog.



Profity: Respect +

Mało wymagająca misja dlatego nie ma się co produkować ;-). Wsiadaj do samochodu i jedź w umówione miejsce. Po scence dogoń i zabij kolesia.



Wrong side of the tracks.

Profity: Respect +

Jedź do **Unity Station**, po dotarciu na miejsce wskakuj na motor i dogoń pociąg. Staraj się trzymać cały czas po prawej stronie torów, i jak najbliżej lokomotywy, aby **Big Smoke** jak najszybciej zabił przeciwników. Uważaj jednak na skrzyżowaniu, oraz na pociągi jadące w twoją stronę. Staraj się wykonać misję bardzo szybko, gdyż pociąg w końcu ucieknie i będzie po zawodach. Gdy **Big**

Smoke załatwi wszystkich przeciwników, odwieź go do domu.

Just business. 

Profity: Respect +



Zawieź **Big Smoke**'a do **Downtown**, po czym wywiąże się konkretna strzelanina. Załatw przeciwników w miarę szybko, aby nie zabili **Big Smoke**'a. Gdy będzie po wszystkim zabierz Armor'a z wnęki po prawej od wyjścia i wyjdź na taras. Tutaj również musisz nabawić ołowicy przeciwników uważając jednocześnie na energię **B.S.** Następnym etapem tej misji jest szaleńcza jazda motorze. Ostrzeliwuj przeciwników, aby nie zniszczyli motocykla. Pamiętać musisz, aby zabijać pasażera i kierowcę wrogich motorów, gdyż ten ostatni również w ciebie strzela. Po efektownej eksplozji musisz rozwalić bramę wjazdową, gdyż przywalenie w nią zakończy misję a ty wylądujesz w szpitalu. Na koniec strzelaj w beczki z łatwopalną substancją aby zgubić pościg. Kilka zakrętów i włączy się scenka kończąca tę ciekawą misję.



Jeffrey "OG Loc" Cross.

Life's a Beach. 

Profity: Respect +

Znajdź sobie jakikolwiek środek transportu i udaj się na plażę, gdzie właśnie odbywa się jakieś przyjęcie. Pogadaj z DJ-em i przystań na jego propozycję (naciśnij **Y** dwa razy). Rozpocznie się mini-gra rytmiczna, podobna do zawodów lowrider'ów. Musisz zdobyć minimum 2500 punktów aby przejść dalej (nie wiem co trzeba zrobić, jeśli nie uda ci się to za pierwszym razem). Po potańcówce ponownie przystań na propozycję naciskając **Y**, wsiadaj do Vana i zasuwaj do garażu. Podczas jazdy przeszkadzać tobie będą poprzedni właściciele auta, jednak nie powinni sprawić większych kłopotów. Dostarczenie auta na miejsce zakończy misję.





Madd Dogg's rhymes.

Profity: Respect +

Nasz wielki raper cierpi na brak weny twórczej, więc musi ją skądś pożyczyć. Udaj się zatem do rezydencji prawdziwej gwiazdy estrady. Gdy będziesz prawie na miejscu gra poinformuje, że wejście do tego budynku znajduje się z tyłu. Gdy wejdziesz do środka pod żadnym pozorem nie rób hałasu! To jest cicha misja, wszystko trzeba zrobić rozważnie. Pierwszy strażnik nie stanowi problemu, pozbądź się go zabijając go po cichu. Drugi strażnik patroluje okolice basenu- jego również zabij w ten sam sposób. Jak pójdziesz dalej, pojawi się trzeci strażnik, schowaj się w zaciemnione miejsce, które znajduje się w pokoju po lewej stronie. Kiedy przystanie zakradnij się do niego i zrób mu kuku. Idź dalej, dotrzesz do wielkiego salonu z dwoma strażnikami. Jeden z nich kręci się za ladą, drugi natomiast zagrywa się w Driver'a nieco dalej. Kucnij i trzymając się ścianki baru przejdź na drugi koniec pomieszczenia, zaraz po czym wejdź przez lewe wejście do pokoju z kamizelką. (Cały czas chodź w kuckach). Nieopodal drugiego wyjścia czai się kolejny strażnik, chyba nie muszę pisać co masz mu zrobić. Po uporaniu się z ochroniarzem weź książkę ze studia nagraniowego. Teraz zacznie się trudniejszy moment, narób hałasu (postrzelaj trochę) i ucieknij biegiem do pokoju, w którym leżała kamizelka. Powinno przyjść dwóch strażników, których zastrzel i zabierz im pistolety z tłumnikami. Amunicji nie masz dużo, wracając do wyjścia szukaj miejsc dających schronienie i rób przeciwnikom trzecie oko. Po wyjściu z posesji wskakuj na rower i dostarcz książkę nowemu właścicielowi.





Management issues.

Profity: Respect +



Na początku musisz ukraść samochód, wskazywany przez marker. Musisz w niego uderzyć, by kierowca zechciał cię do niego wpuścić. Gdy będziesz już w tym samochodzie jedź teraz do warsztatu i napraw samochód. Będziesz miał teraz coś około czterech minut na dotarcie na miejsce. Jedź tam uważnie, ponieważ jakakolwiek stłuczka będzie musiała się zakończyć ponowną wizytą w warsztacie. Po dotarciu na miejsce musisz równolegle zaparkować, tutaj również musisz uważać, aby nie zniszczyć samochodu. Gdy ci się to uda, karawana ruszy, a ty pilnując tempa tak aby nie wyjechać z pomiędzy dwóch czarnych aut podjedź i odbierz gościa. Następnie gazem zasuwaj na molo i spadnij autem do wody (gra będzie proponowała wyskok z pędzącego auta, ale olej to bo stracisz energię). Utopienie wozu zakończy misję.



House party.

Profity: Respect +



Przed wykonaniem tej misji proponuję zwiedzić miasto i nazbierać trochę uzbrojenia, zwłaszcza Ak47, Rifle i koktajle mołotowa są jak najmilej widziane. Najpierw musisz zmienić fryzurę (fryzjer jest nieopodal),następnie jedź w okolicę swojego domu, gdzie tymczasowo rezyduje **OG Loc**. Dobrym pomysłem jest zapisanie gry, gdyż za chwilę może być ciężko. Wejdź w marker, po chwili czeka cię obrona swojego terytorium, najważniejsze żebyś znalazł sobie jakieś schronienie przed ostrzałem, po czym wyeliminuj przeciwników. Na początku walki dobrym schronieniem jest samochód przy którym się znajdujesz, później musisz szukać schronienia sam, gdyż rozwój wypadków nie pozwala obrać jednej taktyki. Gdy się z nimi uporasz, włączy się scenka, po której zdejmij przeciwników stojących na moście, to spowoduje pojawienie się kolejnych oponentów. Kiedy zabijesz wszystkich, misja zakończy się.



CRASH

Burning desire.

Profity: Respect +, panienka



Czeka na Ciebie bardzo fajne zadanie, chociaż początek misji na to nie wskazuje. Udaj się po koktajle mołotowa (są w zaułku, który jest zaznaczony na mapie) i jedź pod dom, który wskaże Tobie kolejny marker. Będąc już na miejscu powybijaj szwędających się gangoli, a potem powrzucaj koktajle mołotowa do środka budynku. Uważaj jednak, aby się samemu nie podpalić, gdyż poziom energii spadnie szybciej, niż się zorientujesz. Po wrzuceniu 6 koktajli do środka, należy wejść do budynku i uratować panienkę, aby ugasić pożar blokujący droge do tej dziewczyny, trzeba posłużyć się gaśnicą (jest w kuchni na parterze). Po scence z walącym się stropem (bez skojarzeń) czeka cię droga powrotna na zewnątrz budynku, wykorzystaj gaśnicę, aby utorować sobie przejście. Po wyjściu na zewnątrz odwieź dziewczynę do domu, zakończy to misję.



Gray imports. 

Profity: Nic, no może że trochę broni i kasy z przeciwników.



Przed misją dobrym pomysłem jest dozbrojenie się, zwłaszcza Ak47 będzie bardzo przydatny.
Jedź do doków, na miejscu rozwal wszystkich strażników i 2 wózki widłowe (jeden przewozi beczki, strzel w nie to wybuchną). Odstrzeliwując przycisk dostaniesz się do środka, czyszcząc sobie drogę (jak masz mało amunicji do Ak47 to zostaw go na później) aż dojdziesz do wysokich schodów. Teraz będzie najtrudniejszy moment, musisz zabić uciekającego przeciwnika, jendk nie jest to takie łatwe, bo nosi od kamizelkę kuloodporną. Tego „dzieła" najłatwiej jest dokonać za pomocą Ak47, dlatego też kazałem go na początku znaleźć. Szkoda, że za misję nic nie dostaniemy.

Badlands. 

Profity: Nic.



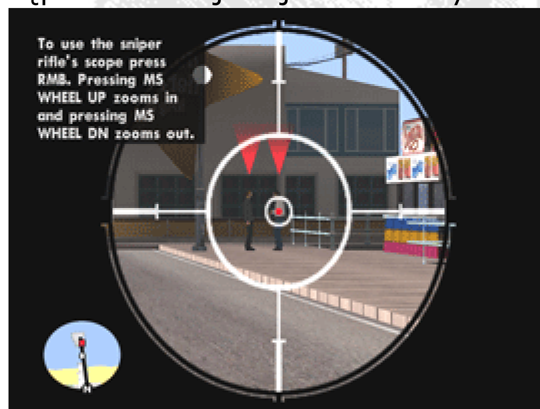
Musisz zabić świadka, sfotografować ciało i przywieźć ten dowód z powrotem w miejsce, z którego odbierałeś zlecenie. Przy sobie nie masz żadnej broni, więc radzę dozbroić się w znajdującym się niedaleko sklepie z bronią. Proponuję kupić body Amor i pistolet z tłumikiem. Teren przy budynku w którym znajduje się nasz cel kręci się 4 strażników, zdejmij ich po cichu bronią z tłumikiem. Oczywiście, można również zakraść się po cichu do budynku ale zawsze istnieje szansa, że wystraszymy świadka i ten zacznie uciekać. Mój sposób na tę misję zakłada wykonanie jej po cichu, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żebyś rozpętał tam II Wojnę Światową.

Snail Trail. 

Profity: Nic

Na samym początku zabierz z terenu budowy sniper rifle. Następnie wsiadaj na jakiś motocykl (ewentualnie samochód) i jedź dokładnie **za** pociągiem.
Gdy dotrzesz na **Market Station** wyjedź motocyklem na górę i oddal się trochę od wyjścia. Po prawej stronie ekranu pojawi się wskaźnik zwany spook-o-meter. Gdy osiągnie swoją najwyższą wartość, reporter zorientuje się, że jest śledzony. Będąc w bezpiecznej odległości poczekaj, aż reporter wsiądzie do taksówki. Kiedy taxi odjedzie podążaj za nim pamiętając o zachowaniu bezpiecznego





dystansu. Wbrew pozorom łatowo jest się zagapić np. gdy śledzony samochód zatrzyma się na światłach. Musisz jechać za nim aż na molo, gdyż tam wystawi ci on drugi cel. Wyjmij snajperkę i zlikwiduj obu delikwentów. Może się zdarzyć, że po zdjęciu reportera drugi cel zacznie uciekać w panice wtedy wystarczy go dogonić (uciec za bardzo to on niema gdzie ;-) i zrobić jakieś kuku.

Misappropriation. 

Profity: Nic



Najpierw musisz dostać się w okolice **Adela Malvada**, jej lokalizacja nie powinna nastręczyć żadnych trudności. Twoim zadaniem jest zabicie świadka i zebranie teczki z aktami. Jeżeli masz co co najmniej 4 rakiety do RPG to możesz od razu zniszczyć helikopter który widnieje na zdjęciu. Jak wystrzelisz w jego kierunku pierwszą rakietę to na 100% go nie uszkodzisz, w tej misji jest taki skrypt, że dopóki nasz cel nie wsiądzie do samolotu ten jest niezniszczalny. Po wystrzeleniu pierwszego pocisku musisz poczekać aż maszyna wystartuje, dopiero wtedy wystrzel dodatkowe dwie rakiety. Jak nie masz RPG (jest w kryjówce Toreno, skąd odbierałeś misję Monster) to możesz również użyć Sniper rife jednak ustrzelenie przeciwnika będzie bardzo trudne gdyż jest on mało widoczny. Biegnących w Twoją stronę federalnych po prostu rozstrzelaj jak kaczki z Ak47 albo M4. Jeżeli z jakiegoś powodu cel zacznie zwiewać, a wy go nie rozwaliliście w wyżej opisany sposób, to musicie się dostać jak najszybciej do drugiego helikoptera i zacząć za nim pościg. To jest o wiele trudniejsza metoda, proponuję więc przed misją udać się po RPG, aby nie wykonywać jej przez dwadzieścia minut. Zaraz po zakończeniu misji zadzwoni nasz ukochany pan policjant i wyznaczy miejsce do którego mamy zawieść zebraną przed chwilą teczkę z dokumentami.



High noon. 

Profity: Nic

Naszym zadaniem jest zabicie **Pulaskiego**. Zaraz na początku misji wsiada on do **Buffalo**, po twojej prawej stoi samochód, wskakuj do niego i ruszaj w pogoń za polakiem. **Pulaski** jest bardzo dobrym kierowcą więc jego dogonienie, a co dopiero zabicie jest bardzo trudne. Ja jednak wymyśliłem bardzo dobry sposób na wykonanie tej misji w ciągu pięciu minut. Po prostu przed wejściem do markera aby zacząć misję wyekwipuj M4, a zaraz na jej początku przestrzel tylnią oponę w aucie do którego nasz rodak wsiada. W ten sposób **Pulaski** staje się łamagą za kierownicą więc jego zabicie to już dziecinna igraszka, a jeżeli będziemy mieć trochę szczęścia to zaoszczędzi nam kłopotu i sam się zabije nieostrożnie prowadząc auto.



Photo opportunity.

Profity: Respekt +



Zaraz na początku misji zadzwoni telefon, odbierz go i udaj się do **Cesar**'a, który jest dość daleko stąd. Dotarcie na umówione miejsce zajmie Tobie jakieś 7 minut, chyba że po drodze zgubisz drogę. Jak już będziesz na miejscu wsiadaj do wozu i jedź w stronę **Angel Pine**. Dotarcie do tego miasteczka zajmie Tobie kolejne 6 minut, podczas jazdy możesz jechać na skróty polnymi drogami jednak uważaj, by nie popsuć tego samochodu, gdyż zakończy to misję niepowodzeniem. Po dotarciu na miejsce udaj się na dach pobliskiego budynku. Teraz czeka Ciebie sfotografowanie **twarzy** 4 osób. Staraj się jak najbardziej przybliżać obraz, gdyż bez zoom'a gra potrafi nie zaliczyć zdjęcia i całą podróż do **Angel Pine** będziesz musiał zaczynać od nowa. Dla ułatwienia dodam, że najpierw dwie osoby podjadą z lewej strony baru, później po prawej pojawią się pozostałe cele do „kliknięcia". Najgorszą rzeczą po wykonaniu tej misji, jest ponowne udanie się do **San Fierro**, co zajmie nam około 9 minut.



Jizzy.

Profity: Respect +, 3000$

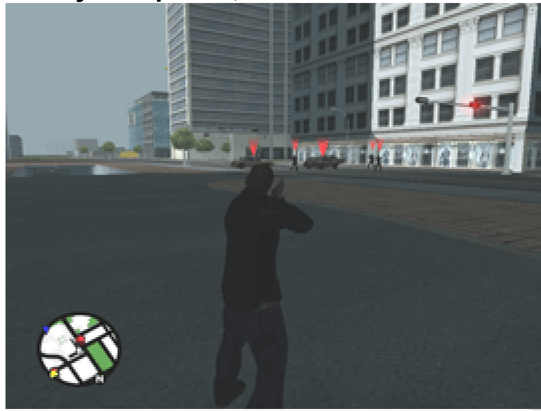


Udaj się do klubu **Jizze**'go znajdującego się pod **Gant Bridge**. Teraz będziesz musiał odwieźć jedną z „panienek" tegoż osobnika. Gdy już to zrobisz będziesz maił dwie minuty aby dorwać oprycha znęcającego się nad inną prostytutką. Całą misję musisz wykonać w tym aucie, więc staraj się nie obijać go za bardzo. Gdy dotrzesz na miejsce i już załatwisz gościa w futrze wsiądź do auta, czeka cię kolejnych dwóch delikwentów do zlikwidowania. Zadanie jest również czasówką, jednak tym razem po prawej widnieje poziom energii panienki.Po załatwieniu tych oprychów masz teraz czas, aby udać się do warsztatu po czym udaj się w miejsce gdzie odstawiałeś pierwszą panienkę. Rozpocznie się teraz najtrudniejsza część misji. Musisz rozwalić dwa samochody, zanim te wyjadą z miasta, radzę mieć co najmniej 300 sztuk amunicji do SMG albo Micro SMG, a w pierwszej kolejności zająć się limuzyną, gdyż ta szybciej ucieka.



Outrider. 

Profity: Respect +, 9000$



Udaj się na stację paliwową, po scence udaj się w miejsce zaznaczone na minimapie. Zbierz broń i wsiadaj na motocykl. Czeka ciebie eskortowanie samochodu, który stoi obok. Wyprzedź vana i konsekwentnie rozwalaj wszystkie barykady. Musisz zabić wszystkich przeciwników, wystarczy tylko jedna pozostawiona przy życiu osoba, a misja pechowo zakończy się. W sumie na rozwalenie czekają cztery zapory, przy drogiej i trzeciej miej oko na snajperów kryjących się w oknach po lewej stronie. Gdy uporasz się ze wszystkimi barykadami udaj się za vanem. Aha, podczas misji nie możesz zniszczyć motocykla, którym podróżujesz !.

Ice Cold Killa. 

Profity: Respect +, 12000$



Udaj się pod klub **Jizzie**'go. Po dotarciu na miejsce, zauważysz dwóch goryli którzy nie wpuszczą CJ do lokalu. Musisz dostać się tam po rusztowaniu budowlanym, które znajduje się przy moście. Gdy będziesz znajdował się nad dachem klubu, przeskocz przez barierkę i wejdź uchylonym oknem do środka. Zejdź po schodach na dół i podejdź do



Jizzie'go. Po scence, w której Carl będzie mu groził bronią znajdziemy się pod obstrzałem. Pierwszym rozsądnym pomysłem jest przeskoczenie za ladę baru po prawej. Z tej pozycji zabij wszystkich przeciwników, następnie wyjdź na zewnątrz klubu, gdzie czeka cię scenka, w której nasz „twardziel" zacznie uciekać swoim wozem. Musisz go dogonić, zabić i zabrać jego telefon- w tym celu wsiadaj w samochód (byle nie w limuzynę) i dalej już chyba wiesz co masz zrobić. Po zebraniu telefonu, zadzwoni do ciebie **Cesar** i krótką pogawędką zakończysz misję.

Pier 69. 

Profity: Respect +, 15000$



Udaj się na dach budynku, z którego woła cię **Cesar**. Po krótkiej rozmowie otrzymasz od Sniper rifle, zaś twoim zadaniem jest zabicie wszystkich zaznaczonych przeciwników. Jak już to zrobisz musisz dopaść **T-bone**'a, idąc do niego uważnie się rozglądaj gdyż tu aż się roi od przeciwników. Po zabiciu **T-bone**'a przyjdzie kolej na zajęcie się **Rayder**'em. Wskakuj do wody i płyń do motorówki. **Ryder** dość dobrze prowadzi łódź, więc musisz się trochę postarać aby go dogonić i wyeliminować. Jeśli pozostaniesz za daleko w tyle nasz naćpany geniusz ucieknie, co będzie równoznaczne z niewykonaniem tej misji. Wykorzystaj driver-by aby rozwalić łódź w której się porusza.

Toreno's last flight.

Profity: Respect +, 18000$



Udaj się na lądowisko dla helikopterów, którego miejsce jest zaznaczone na mapie. Po przybyciu na miejsce zdejmij ochroniarzy **Toreno**. Włączy się scenka w której **Toreno** zacznie uciekać śmigłowcem. Zbierz wyrzutnię rakiet z lądowiska i czym prędzej wskakuj na motocykl **FCR-900**. Musisz zniszczyć ten helikopter, jednak ten porusza się bardzo szybko i mamy niemałe problemy z celowaniem, zaś pozostali przy życiu ochroniarze strzelają do nas z helikoptera. Najłatwiej jest dopaść **Toreno** przy końcu autostrady, gdy śmigłowiec na chwilę zawisa w miejscu.



Yay-ka boom-boom.

Profity: Respect +, 25000$

Zaraz na początku misji zadzwoni do Ciebie telefon. Podczas rozmowy dowiesz się gdzie masz jechać. Udaj się więc tam i obejrzyj scenkę. Musisz zaparkować te auto w fabryce narkotyków. Będąc przy bramie wjazdowej do tejże fabryki zabij strażników. Pozostali strażnicy otworzą bramę aby sprawdzić co się stało. Nimi też się zajmij. Dobrym pomysłem jest teraz pozostawienie samochodu i likwidacja wszystkich uzbrojonych ludzi. W ten sposób dojedziemy autem-pułapką bez przeszkód do celu nie narażając wozu. Gdy podstawisz auto w odpowiednie miejsce naciśnij **LMB** aby uruchomić bombę. Masz teraz pół minuty aby opuścić ten budynek, nie zwracaj uwagi na przeciwników tylko jak najszybciej stąd uciekaj. Wracając pod bramę rozwal paru przeciwników, nie wsiadaj od razu do auta, tylko udaj się powrotem w stronę fabryki narkotyków aby ponownie oczyścić teren. Teraz wsiadaj do samochodu którym, korzystając z zapadniętego dachu w jednym z budynków musisz się dostać za ogrodzenie. Pozostało Tobie jeszcze udanie się do swojego warsztatu i zainkasowanie okrągłej sumki.





Triads Casino

Fender ketchup.

Profity: Respect +, 5000$



Czeka nas bardzo oryginalne zadanie do wykonania. Na masce auta przywiązany jest człowiek, zaś naszym zadaniem jest przekonanie go do współpracy. Po prawej stronie mamy wskaźnik przerażenia naszego pasażera, zaś my musimy jeździć tak, aby zapełnił się cały, wtedy koleżka zza szyby złamie się i wszystko nam wyśpiewa. Przestraszyć go można na wiele sposobów, ja polecam szybką jazdę pod prąd i branie zakrętów na ręcznym. Jeżeli uderzysz w coś przodem **Feltzer**'a jadąc szybko to misja zakończy się gdyż nie możesz zabić rozwrzeszczanego pasażera. Jeżeli masz wysoki Dirving skill możesz wjechać na samą górę parkingu **Caligula's Casino** i korzystając z rampy wyskoczyć na ulicę, jest to trudniejsze do wykonania niż jazda pod prąd, jednak od razu zapełni nam około 1/3 paska. Osobiście odradzam ten skok, jeżeli nie umiesz jeszcze kontrolować auta w powietrzu tak, aby spadł na 4 koła, gdyż w przeciwnym przypadku samochód przewróci się i eksploduje. Gdy już powie nam co wie, odstaw go pod kasyno **Woozie**'go.



Explosive situation.

Profity: Respect +, 7000$, Quary Missions



Jedź do kopalni odkrywkowej, jej położenie jest zaznaczone na mapie. Gdy już dotrzesz na miejsce, po scence cofnij się trochę, wsiądź do samochodu i spadnij nim na sam dół kopalni. W ten sposób zaoszczędzisz około pół minuty na zejście, które mogą się przydać gdyż czas na zebranie lasek dynamitu wynosi dwie i pół minuty. Materiały wybuchowe są schowane w specjalnych skrzyniach, musisz użyć **Dozer**'a aby je rozwalić. Miejsca w którym leżą owe skrzynki są zaznaczone na mapie więc nie ma sposobu aby ich nie znaleźć. Gdy przejedziesz przez skrzynię wysiadaj z pojazdu i zbieraj dynamit. Gdy będziesz miał już cztery sztuki włączy się scenka, w której pracownicy zablokują wyjazd. Musisz poszukać innej drogi prowadzącej poza ogrodzenie. Wskakuj więc na **Sancheza** stojącego nieopodal a następnie jedź według markerów i ich strzałek na górę, po drodze będzie kilku strażników więc się nimi odpowiednio zajmij. Po wyskoczeniu z kopalni musisz jeszcze podjechać kawałek i oddać TNT człowiekowi **Wozzie**'go.



You've had your chips.

Profity: Respect +, 8000$

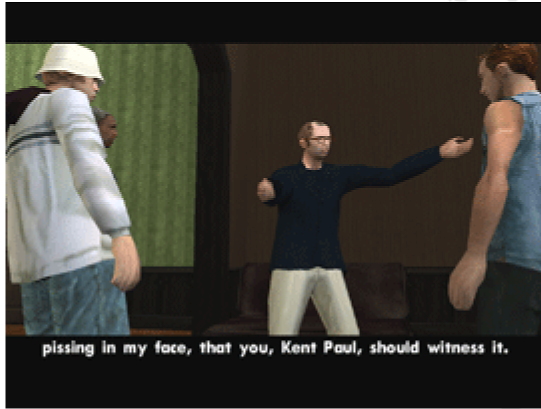
Podczas scenki rozpoczynającej misję dowiesz się, że ktoś podrabia żetony z kasyna Wozzie'go. Podrobione żetony mają podobiznę smoka w czarnych okularach trzymającego białą laskę- co za złośliwość !. Aby bronić honoru **Wozzie**'go sam zaoferuje swoją pomoc. Musimy zniszczyć fabrykę w której podrabiane są żetony kasyna Four Dragon. Po dotarciu na miejsce musisz się dostać niepostrzeżenie do środka fabryki. Jest to nieobowiązkowe, ale jeżeli wejdziesz przez główną bramę strażnicy wewnątrz zostaną zaalarmowani i wykonanie zadania będzie trudniejsze. Skorzystaj z przystanku autobusowego, by przeskoczyć przez ogrodzenie i wejdź do fabryki. Zauważy cię dwóch przeciwników i zacznie się strzelanina. Znajdź sobie jakąś



osłonę i powystrzelaj wszystkich. Gdy będziesz miał chwilę spokoju to zajmij się demolowaniem zaznaczonych na mapie maszyn. Uważaj na przeciwników, gdyż co jakiś czas będą nadciągali nowi. Po zniszczeniu wszystkich urządzeń uciekaj z fabryki i jedź do kasyna.

Don Peyote.

Profity: Respect +



Po odebraniu telefonu od **The Truth** poszukaj jakiegoś czteroosobowego samochodu. Nie jest to obowiązkowe, ale w ten sposób zaoszczędzisz sporo czasu. Twoim zadaniem jest dotarcie na znaną, już górę, odebranie **Paula** i **Maccer**'a. Gdy się z nimi zapoznasz, musisz znaleźć czteroosobowy środek transportu, na pustyni ciężko nawet o taksówkę, więc teraz już nie musisz tracić czasu na poszukiwania, jeśli z jakiegoś powodu nie masz takiego auta to udaj się do najbliżej wioski. Gdy już znajdziesz odpowiedni pojazd i pojedziesz po tych dwóch anglików musisz udać się na farmę węży. Po scence w której dowiadujemy się o nietypowych upodobaniach jednego z chłopaków załatw wszystkich wieśniaków. Lepiej to zrobić teraz, gdyż w drodze do **Caligula Casino** potrafią uprzykrzyć życie.



Fish in the barrel.

Profity: Właściwie to nic.

Po prostu obejrzyj scenkę, podczas której Carl stanie się współwłaścicielem kasyna.

A home in the hills.

Profity: Respect +

Po scence która jest parodią „Idola" znajdujesz się w samolocie. Twoim zadaniem jest odbicie domu **Madd Doga** oraz zajęcie się niejakim **Big Pappą**. Jeżeli chcesz bezproblemowo dostać się na dach to otwórz spadochron zaraz po tym, jak Carl wyskoczy z samolotu. Jeżeli z jakiegoś powodu nie dotarłeś na dach rezydencji **Madd Doga**, musisz się tam dostać. Będąc już na dachu odpieraj nadciągający siły wroga aż nie pojawi się komunikat, żebyś zabrał kompanów do środka budynku. Nieopodal lądowiska dla helikoptera znajduje się Body armour, weź go gdy będzie najbardziej potrzebny. Wewnątrz musisz posuwać się do przodu powoli, gdyż liczni przeciwnicy są dobrze uzbrojeni. W razie potrzeby możesz poszukać zbroi (jest w jednym z pokoi) i zebrać uzupełnienie energii z kuchni na parterze. W pewnym momencie pojawi się **Big Pappa** i zaraz po tym zacznie uciekać. W tym momencie misji go nie zabijemy więc nie ma co się śpieszyć zwłaszcza, że po drodze spotkamy z dziesięciu przeciwników. Po prostu oczyszczaj teren i idź do wyjścia. Na zewnątrz nasz cel zacznie nam uciekać. **Phenix**'em musimy go dopaść kierując **Windstara**. Jest to najtrudniejszy moment tej misji gdyż **Big Pappa** jest bardzo dobrym kierową. Jeżeli jesteś dobrym kierowcą to zrzuć go z jakiegoś urwiska, a jak nie to rozwal z jakiejś broni.





Architectoural Espionage.

Profity: Respect +



Musimy zdobyć plany konstrukcyjne **Caligula's Casino**. W tym celu musimy najpierw zdobyć aparat fotograficzny. Nieopodal stoją turyści robiący sobie zdjęcia odbierz im aparat (nawet jeżeli miałeś na wyposażeniu go wcześniej to i tak musisz go zabrać od turysty, właściwie to nie wiem czego gra uparła się, żebyśmy robili zdjęcia właśnie **TYM** aparatem). Udaj się teraz do **Planning Departament Building**. Przed wejściem do tego budynku upewnij się, że nie masz wyekwipowanej broni, w trakcie przebywania w tym gmachu lepiej nie strzelać gdyż może to spowodować włączenie alarmu. Gdy wejdziesz do środka, podejdź do biurka i tak długi rozmawiaj z panienką (cały czas naciskaj **Y**), aż pozwolą Tobie wejść na górę. Gdy już wejdziesz na ostatnie piętro budynku, gra poinformuje cię, że nie możesz zrobić zdjęć zanim nie odwrócisz uwagi strażnika. W tym celu zejdź piętro niżej i rozwal klimatyzator. Rozpocznie się ewakuacja, ty zaś udaj się na górę i sfotografuj mapę na ścianie. Masz to, po co przyszedłeś, prawda? Teraz wystarczy odnieść aparat **Wozzie**'mu. To najtrudniejszy moment w misji. Musisz zejść na dół budynku, jednak z jakiegoś powodu na twoim koncie pojawią się dwie gwiazdki, zaś gdy wyjdziesz na zewnątrz „gratisowo" dostaniesz jeszcze dwie. Nie szukaj **Pay'n'Spray** aby zgubić pościg- po prostu wsiadaj do jakiegokolwiek wozu i udaj się na parking **Four Dragon Casino**.

Key to Her heart.

Profity: Respect +



Jedź pod **Caligula's Palace**. Podczas przerywnika poznasz **Millię Perkins**. Twoim zadaniem jest jej śledzenie jednak musisz zachować od niej pewien dystans (tak jak to miało miejsce podczas misji „**Snail Trail".**) Jest to bardzo proste pamiętaj, że ta dziewczyna zatrzymuje się na każdych światłach. W końcu dojedziesz do **Sex Shopu**. **Millia** tam weszła, więc i ty powinieneś. Gdy będziesz w środku, wejdź do markera , obejrzyj scenkę, przebierz się w gimp suit i wyjdź na zewnątrz. Teraz ponownie musisz śledzić panią **Perkins**. W końcu dojedzie ona do swojego mieszkania, ty zaparkuj naprzeciwko i czekaj na jej kochasia. Rozpoznasz go po wibratorze w dłoni. Zabij go i wejdź do mieszkania **Milli**. Zabawna scenka zakończy misję. Teraz powinieneś randkować z nią tak długo, aż nie odda nam ona karty kodowej (musisz mieć ok. 33% na jej pasku zauroczena). Jest jeszcze jeden sposób, na zdobycie jej karty i to po pierwszej randce. Po prostu zabij ją i zabierz jej kartę z mieszkania.

Dam and blast.

123
456

Profity: Respect +



Udaj się na tutejsze lotnisko i leć podstawionym samolotem w kierunku tamy. Musisz bardzo wysoko wzbić się w powietrze i przelatując przez umieszczoną tam obręcz, wyskoczyć z samolotu. Teraz postaraj się wylądować w markerze. Twoim zadaniem jest dostanie się do wnętrza tamy i założenie na generatorach ładunków wybuchowych. Aby jednak nie było tak łatwo, na czas misji tracimy wszystkie posiadane bronie. To jest

misja skradankowa, noż znajdziesz nieopodal. Nie będę opisywał sposobu, jak przejść tę misję niezauważonym. Na tym etapie gry z pewnością powinieneś sobie z tym poradzić, zresztą strażnicy są kiepsko uzbrojeni tylko góra trzech z nich wyposażona jest w broń palną. Gdy podłożysz ostatni ładunek, wyjdź z wnętrza tamy.

Cop wheels.

Profity: Respect +



Po obrzeżach Las Venturas jeździ Packer, na którego musimy dostarczyć cztery policyjne motocykle. Na wykonanie zadania mamy 12 minut. Dwa motocykle bezpańsko stoją i tylko czekają, aż ktoś je ukradnie, za pozostałą parą będziemy musieli trochę się poganiać. Od czasu kradzieży pierwszego motocykla wzrośnie nam poziom wanted do dwóch gwiazdek, nie przejmuj się nimi i nie trać czasu na jazdę do **Pay'n'Spray**. Dwie gwiazdki to jeszcze nic trudnego, aby nie przybyło ich więcej, staraj się nikogo nie potrącać ani nie zabijaj policjantów, od których kradniesz motocykle.

Up, up and away!

Profity: Respect +

Najpierw musimy dostać się na strzeżony przez wojsko teren i ukraść stamtąd helikopter. Na wykonanie tego zadania istnieją co najmniej dwa sposoby: trudniejszy, polegający na skołowaniu wojskowego wozu i wjazd przez bramę po czym będziemy zmuszeni do przebicia się przez dużą liczbą dobrze uzbrojonych przeciwników, bądź o wiele łatwiejszy polegający na dostaniu się na lądowisko helikoptera z powietrza (wyskocz nad celem z samolotu). Jeżeli wybierzesz łatwiejszą drogę, staraj się lecieć jak najwyżej nad miastem, a spadochron otworzyć w niemal ostatnim momencie- unikniesz w ten sposób rakietowego obstrzału. W każdym razie powinieneś znajdować się nieopodal owego helikoptera. Podejdź do działka i zestrzel dwa **Huntery**, w przeciwnym wypadku ich rakiety dorwałyby cię, zanim zdążyłbyś wystartować. Gdy już to zrobisz wsiadaj do helikoptera, leć w zaznaczone miejsce, zaczep magnes o ciężarówkę i przetransportuj ją na opuszczone lotnisko. Gdy będziesz odczepiał magnes od ciężarówki upewnij się, że stoi ona na czterech kołach a nie leży bokiem i wyląduj w nowym markerze.



Breaking the bank at Caligula's.

Profity: Respect +, 1.000.000 $



Nadszedł wreszcie czas do wielkiego skoku. Udaj się do **Caligula's Casino** i wejdź do środka. Będziesz miał cztery minuty na wprowadzenie reszty towarzyszy do środka. Będąc wewnątrz schowaj posiadaną broń i udaj się do drzwi zabezpieczonych elektronicznie po prawej. Otwórz je (podejdź do elektronicznego zamka i naciśnij Enter). Teraz udaj się do pomieszczenia z generatorami prądu i wrzuć granat gazowy w otwór wentylacyjny. Jeżeli trafisz w otwór, włączy się scenka po której udaj się dalej (patrz na radar) i otwórz kolejne drzwi. Aby wpuścić **Wozzie**'go ze swoją świtą musisz podnieść drzwi wykorzystując wózek widłowy stojący nieopodal. Gdy już wszyscy będą w środku rozpocznie się druga część misji. Podążaj za kompanami **Wozzie**'go i oczyszczaj teren ze strażników. Wcześniej czy później dojdziesz do skarbca, od Zero dostaniesz informację, że ktoś próbuje podłączyć generatory prądu. Chwyć więc Satchel Charge (są

nieopodal) i udaj się schodami na górę, do pomieszczenia z generatorami i wysadź je w powietrze. Gdy wrócisz do **Wozzie**'go jego ekipa rozpracuje sejf. W jego środku leży kamizelka kuloodporna, weź ją. Teraz musisz oczyszczać drogę z dobrze uzbrojonych przeciwników, tym razem ludzie **Wozzie**'go mają zajęte ręce, więc to ty musisz się wszystkim zająć.
Gdy odprowadzisz towarzystwo do furgonetki musisz udać się do windy i dostać się na dach, zaś będąc na dachu dostań się do spadochronu. Nie musisz dolecieć na nim aż do helikoptera na dachu, jednak nim łatwiej i szybciej jest się dostać na opuszczone lotnisko, gdzie zakończymy tą misję.

Wozzie

Mountain cloud boys.

Profity: Respect +, 5000$



Wsiadaj do byle jakiego auta, punkt docelowy znajduje się o przysłowiowy „rzut beretem". Po dotarciu na miejsce udaj się za **ślepym kompanem**. Miejscowi zaczną uciekać w twoim kierunku, ty zaś za chwilę przekonasz się, czego się tak wystraszyli. Ktoś zorganizował zasadzkę na ślepca, ty musisz jak najszybciej wyeliminować zagrożenie. Kucnij i strzelaj do przeciwników z czego tam masz na pokładzie. Nie rozwal samochodu którym przyjechała mafia, tylko zza jego ukrycia rozwal cztery osoby, które za moment powinni przyjechać na **Sanchezach**. Do zlikwidowania pozostało jeszcze kilka osób, które spotkasz nieopodal, w pierwszej kolejności zajmij się snajperem na dachu. Po uporaniu się z zasadzką znajdziesz się w aucie, musisz tak manewrować, aby **Wozzie** rozwalił dwa samochody. Gdy się z nimi uporasz odwieź ślepca na miejsce, z którego odebrałeś tę misję.



Ran Fa Li.

Profity: Respect +, 6000$



Udaj się na parking znajdujący się pod lotniskiem w **San Fierro** i wsiądź w oznaczony samochód. Po chwili dowiesz się, że to zasadzka, zaś twoim zadaniem jest ucieczka. Po wyjeździe z lotniska zacznie cię ścigać dwóch motocyklistów. Proponuję zawczasu ich rozwalić, gdyż **Manana** raczej im nie ucieknie. Gdy się z nimi uporasz udaj się w zaznaczone miejsce na mapie, gdzie odstaw auto.

Lure.

Profity: Respect +, 8000$

W tej misji występujesz w roli przynęty zaś twoim celem jest dotarcie do **Angel Pine.** Podczas podróży cały czas będą siedzieć tobie na ogonie auto rosyjską mafią, jednak nie będą oni zbytnio uciążliwi. Po dojeździe na miejsce rozpocznie się druga część misji tj. ucieczka przed dwoma **sanchezami**. Problem polega na tym, że **Rancher** autem



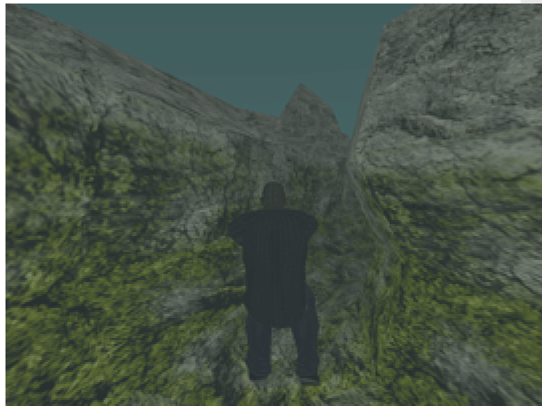
sportowym nie jest i na dodatek prowadzi się jak czołg w składzie porcelany. Na dodatek uciekamy po polnych drogach, na których łatwo o wywrotkę. Ostrzał prowadzony przez motocyklistów z pewnością zobliguje nas do ostrej jazdy. Jedź szybko i jednocześnie rozsądnie, a na autostradach wduszaj gaz do deski. I nie martw się o stan auta, jeśli twoje umiejętności na to pozwolą, dotrzesz pod docelowy zajazd w jednym kawałku.

Amphibious assalut.



Profity: Respect +, 11000$

Aby być dopuszczonym do wykonania tej misji musimy dysponować rozwiniętym lung capacity. Udaj się więc nad wodę i nurkuj tak długo, aż pasek Lung Capacity nie będzie co najmniej tak długi jak u mnie Lung capacity . Ponadto radzę zakupić broń z tłumikiem ponieważ bardzo się przyda.



Jedź do doków i wejdź w marker, po scence znajdziesz się w wodzie. Płyń zgodnie z markerami aż znajdziesz się na otwartym morzu (parę razy będziesz musiał płynąć podwodnymi tunelami).Teraz musisz płynąć do zaznaczonego punktu uważając na łodzie patrolowe, nie podpływaj pod nie bo zaczną do ciebie strzelać. Doradzam możliwie jak najszersze opłynięcie tych łodzi z lewej, bądź prawej strony. Jeżeli już jakaś łódź cię zauważy, nurkuj pod wodę i uciekaj jak najdalej z tamtego miejsca. Uważaj na szperacze, jak już będziesz znajdował się przy tankowcu, gdyż jak wejdziesz w światło strażnicy zaczną do ciebie strzelać, a wierz mi, że mają czym. Zresztą ominięcie tych reflektorów do trudnych nie należy, gdyż ich zasięg jest zaznaczony na minimapce szarymi kołami. Gdy znajdziesz się już na tankowcu, weź nóż. Na minimapce pokażą się strażnicy, których proponuję zabijać strzałem w głowę (po to właśnie radziłem zakupić Silenced 9mm). Droga do wnętrza statku jest bardzo prosta, więc nie ma sensu opisywać jej całej. Uważaj na wejście po lewej od miejsca w którym podkładasz pluskwę- kręci się tam strażnik, załatw go gdy się odwróci, nieco dalej jest też kolejny strażnik, ale jego już możemy sobie odpuścić. Po podłożeniu pluskwy musimy wrócić się jeszcze do doków, aby zakończyć misję (uważaj na łodzie patrolujące).

The da nang tang.



Profity: Respect +, 15000$



Znajdujesz się w helikopterze, zaś twoim zadaniem jest zabicie jak największej liczby przeciwników aby nie przeszkadzali w dalszym wykonaniu misji. Wcześniej czy później maszyna, w której latasz znajdzie się w wodzie, zaś ty uzbrojony tylko w nóż udaj się w stronę drabiny. Gdy wejdziesz na górę, tóż po prawej masz pierwszego delikwenta do zlikwidowania, zrób mu stealth kill. Teraz jesteś zdany na swoje umiejętności, gdyż nie jestem w stanie powiedzieć ilu przeciwników jest jeszcze na statku (ich liczba zależy od tego, ilu już zabiłeś), postaraj się pozostać w ukryciu tak długo, jak to jest możliwe. Droga do środka statku jest bardzo prosta, zbieraj broń po przeciwnikach, i rozglądaj się za dodatkową energią. Uważaj schodząc po kontenerach do wnętrza statku, gdyż upadek z większej wysokości zakończy się utratą energii. Gdy zeskoczysz na dół, włączy się scenka po której musisz wyeliminować wszystkich przeciwników. Gdy zobaczysz przeciwnika który coś krzyczy błyskawicznie oddal się z miejsca, w którym aktualnie stoisz, gdyż właśnie tam przed chwilą upadł granat. Po wyeliminowaniu przeciwnika znajdź



kontener z kłódką i odstrzel ją. Musisz jeszcze się zająć kapitanem okrętu. W tym celu udaj się na mostek (uważaj na przeciwników), i postaraj się żebyś to ty został Ostatnim Samurajem. Po zlikwidowaniu starego dziadka musisz udać się jeszcze w jedno miejsce okrętu, aby zakończyć tą misję.

Loco

T-bone mendez. 



Profity: Respect +, 5000$

Udaj się w zaznaczone miejsce. Podczas scenki zobaczysz, że złodzieje na motocyklach skradli towar. Każdego z nich musisz dogonić w taki sposób, aby naciskając **LCTRL** odebrać im paczkę. Na zebranie paczek masz limitowany czas (jakieś 7 minut) jednak gra nie informuje nas o tym. Radzę zabrać im te paczki zaraz po znalezieniu się na motocyklu, gdyż później złodzieje się rozjeżdżają i ich dogonienie może być bardzo trudne. Gdy już będziesz miał komplet, jedź oddać paczki prawowitemu właścicielowi.

Mike Toreno. 

Profity: Respect +, 7000$



Ta misja jest dość trudna, gdyż mamy pięć i pół minuty na znalezienie przyjaciela **Jizzy**'ego a jego położenie nie jest zaznaczone na mapie. Wraz z tobą jedzie pasażer, który wsłuchuje się w komórkę i mówi nam co słyszy. Naszym zadaniem jest dotarcie do celu kierując się właśnie tymi informacjami. Jest to niezłe utrudnienie, dla osób które nie znają języka angielskiego. Jeśli nie chcesz tracić cennego czasu to zaraz na początku misji skręć w lewo i tą drogą udaj się jak najszybciej na lotnisko. Jak już będziesz na lotnisku, oprócz uciekającego czasu pojawi się wskaźnik sygnału z komórki **Mike**'a. Musisz zlokalizować żółtego vana oraz dwa motocykle. Te pojazdy pojawiają się w losowym miejscu, więc musisz poszukać ich samodzielnie. Jak już ich odnajdziesz rozwal przeciwników, żółte auto musisz zniszczyć **dopiero** po scence. Gdy już to zrobisz wsiadaj w limuzynę i wyjedź z lotniska. Gdy podjedziesz do czerwonego markera zacznie was ścigać policja, udaj się zatem do **Pay'n Spray** aby zgubić pościg. Jak już nic nie będzie siedziało nam na ogonie należy pojechać do klubu **Jizzie**'go i zakończyć misję.



Mike Toreno

Monster. 

Profity: 3000$

Zasiadasz za kierownicą **Monster Trucka**, zaś twoim zadaniem jest zaliczenie wszystkich punktów kontrolnych z czasem poniżej sześciu i pół minuty. Pamiętaj, że najkrótsza droga pomiędzy dwoma punktami leży w linii prostej. Mając w głowie tą zasadę po prostu zbieraj

kolejne checkpoint'y. Nie martw się o wzniesienia, ten potwór podjedzie niemal pod pionową ścianę, jednak musisz uważać na podczas skoków tym autem ponieważ łatwo je wywrócić.

Highjack.

Profity: 7000$



Wskakuj na motocykl, a następnie udaj się na autostradę prowadzącą do **San Fierro** i dogoń cysternę. Teraz podjeżdżając z lewej strony ciężarówki musisz tak ustawić motocykl, aby **Cesar** mógł przeskoczyć na ciężarówkę. Musisz pilnować, aby taranowane przez rozpędzoną cysternę auta nie trafiły w ciebie oraz musisz zachować odpowiednią prędkość i odległość w stosunku do tejże cysterny. Ta sztuka wymaga chwili treningu, więc nie zrażaj się początkowymi niepowodzeniami. Gdy już **Cesar** upora się z kierowcą, wsiądź do tej maszyny i odstaw ją w zaznaczone miejsce.

Interditaction.

Profity: 1000$



Udaj się do zaznaczonej lokacji na pustyni. Będąc na miejscu zabierz wyrzutnię rakiet i wybierz pojazd, którym dojedziesz do następnego markera. Po dotarciu na szczyt góry twoim zadaniem będzie obrona helikoptera transportującego kontrabandę. Niszcz helikoptery przeciwników, aż chroniony przez Ciebie helikopter nie odleci. Gdy to zrobi udaj się w miejsce, w który helikopter zrzucił kontrabandę, weź ją i udaj się do kryjówki, którą wskazał Tobie **Torreno**.



Verdand meadows.

Profity: Licencja pilota.

Udaj się na opuszczone lotnisko na pustyni i kup je za 80.000 $. Jeśli brakuje tobie kasy, to będziesz musiał je skądś wziąć, gdyż zrobienie licencji pilota ma kluczowe znaczenie w tej grze. Gdy już kupisz lotnisko musisz zaliczyć wszystkie misje treningowe na minimum 70%, w przeciwnym wypadku gra nie pości nas dalej.

Air Raid

N.O.E

Profity: 15000$.



Wsiądź do podstawionego samolotu i wystartuj nim. Twoim zadaniem jest dolecenie do zaznaczonego punktu, przelecenie przez obręcz (zrzucisz wtedy przesyłkę) oraz powrót i wylądowanie na tym lotnisku. Po prawej stronie masz wskaźnik twojej widoczności dla radarów, jak zapełni się cały wtedy w powietrzu znajdą się nieprzyjacielskie samoloty. Kontakt z nimi jest dość bolesny więc staraj się latać tuż nad ziemią i nie leć

prosto do celu. Jak cię jednak zauważą to natychmiast nurkuj w dół, gdyż jeżeli pozostaniesz przez chwilę poza zasięgiem radaru to hydry zawrócą. Wybranie optymalnej trasy przelotu w tej misji ma kluczowe znaczenie, osobiście proponuję wybrać kurs najpierw na **Los Santos**, tak aby minąć latarnię z lewej strony a następnie resztę trasy przelecieć nad morzem. W ten sposób unikniemy nerwowego wymijania drzew i nierówności terenu. O uciekający czas nie musisz się martwić, gdyż otrzymałeś go aż nad to. Po przeleceniu przez obręcz wróć tą samą drogą i wyląduj gdziekolwiek na lotnisku.



Stowaway.

Profity: 20000$.



Bardzo fajna misja, najpierw musimy dostać się do startującego samolotu za pomocą **PCJ-600** zanim ten oderwie się od ziemi. Wymiń strzelających do ciebie przeciwników i pędź jak najszybciej w stronę ogona samolotu. Dużym utrudnieniem są wyrzucane przez obsługę samolotu beczki, więc staraj je wymijać. Gdy dojedziesz już ostatecznie blisko włączy się scenka podczas której Carl wjedzie do wnętrza samolotu. Zostaniesz uwięziony w środku wznoszącego się Jumbo-Jet'a. Pod żadnym pozorem nie używaj broni palnej ! spowoduje to eksplozję samolotu zaś ty będziesz musiał zaczynać misję od nowa. Podczas wykonywania tego zadania będą przeszkadzać „agenci", lepiej unikaj z nimi walki gdyż bardzo dobrze się biją, zaś jeżeli już wdasz się w walkę pamiętaj o blokowaniu. Przeskakuj toczące się na ciebie beczki, przechwyć spadochron od „agenta", załóż materiały wybuchowe i czym prędzej wyskocz z tego samolotu.



Black project.

Profity: JETPACK.



Przed misją radzę zakupić trochę amunicji do Sniper Rifle oraz Silenced 9mm, gdyż pomoże to nam przejść ją prawie niezauważonym. Gdy **The Truth** dowiezie cię do **Area 69** nie ruszając się z miejsca zabij ze snajperki żołnierza idącego w prawą stronę (czasami trzeba chwilę poczekać aby zaczął iść w tą stronę) oraz strażnika na wieży po lewej. Nie strzelaj przez ogrodzenie gdyż nie przyniesie to żadnego dobrego skutku.
Teraz podejdź do ogrodzenia, poczekaj aż światło reflektora oddali się i zabierz kamizelkę i idź w lewo aż pod ogrodzenie.
Wyciągnij pistolet z tłumikiem i zabij przeciwnika stojącego w połowie wieży stojącej przy wejściu do tej lokacji. Teraz trzymając się lewej strony bazy idź przy ogrodzeniu tak długo, aż dotrzesz do jakiegoś budynku. Z tej pozycji zabij strażnika nieopodal (tylko nie tego, który idzie w stronę wyjścia z tej lokacji),oraz zniszcz reflektor na wieży przy której przed chwilą przechodziłeś. Teraz wejdź na sam szczyt wspomnianej wieży i powystrzelaj tylu przeciwników,



na ilu starczy Tobie amunicji, skup się na żołnierzach na wieżach obserwacyjnych i uważaj aby nikt nie włączył alarmu.



Nie jest to trudne, wystarczy patrzeć na mapkę, żołnierze którzy coś usłyszeli będą szybciej się poruszać, trzeba ich zabić jak najszybciej. Z tej pozycji zlokalizuj drzwi do podziemnych laboratoria (wielkie wrota pośrodku terenu). Gdy już trochę postrzelasz zejdź na dół i nadal trzymając się lewej strony idź przed siebie a potem w prawo. Niedobitków zabijaj z pistoletu z tłumikiem (staraj się celować w głowę wtedy szanse na ciche przejście tej misji rosną). W końcu zauważysz małą wieżę obserwacyjną w której jest marker, przed tym jak do niego pójdziesz zabij kolejnego strażnika kręcącego się w pobliżu. Gdy wejdziesz w marker na pewien czas otworzą się drzwi o których wspomniałem wcześniej, musisz w nie wejść zanim się ponownie zamkną. Właśnie dostaliśmy się do najbardziej chronionego obiektu w grze bezszelestnie !!!



Teraz idź cały czas w kuckach aż dotrzesz do wielkiej sali, po prawej masz strażnika, zabij go strzałem w głowę, następny jest naprzeciwko Ciebie, nieco niżej (jeżeli go tam nie ma, to poczekaj aż wróci). Nie schodząc na dół zabij ostatnich trzech strażników i weź miniguna z pomieszczenia z szybą. Zejdź czerwonym przejściem na dół, przed wejściem do pomieszczenia stoi strażnik załatw go, pomieszczenie w którym się zaraz znajdziesz jest dwustopniowe i dobrze pilnowane. Obserwuj mapkę i zabiaj przeciwników jak są odwróceni do ciebie plecami. Wejdź do Sekcji A w której jest pełno strażników, jeżeli dotarłeś aż tutaj niezauważony to



chyba wiesz co masz robić. Na końcu korytarza profesorek odda ci kartę którą otworzysz drzwi w tym samym pomieszczeniu. Teraz czeka cię najgorsze musisz zejść na dół zabijając przeciwników, aby zmniejszyć zadawane przez nich obrażenia idź cały czas w przykucu i jak najbliżej ściany. Na samym dole znajdziesz to czego szukasz- **Jetpack**. Teraz trzymaj cały czas spację aby wylecieć z tego pomieszczenia, pojawią się nowi przeciwnicy, ale nie przejmuj się nimi. Leć tak długo, aż znajdziesz się na otwartej przestrzeni. Teraz musisz już tylko dolecieć w wyznaczone miejsce i oddać tą zabawkę. Problemem mogą okazać się wyrzutnie rakiet jak zauważysz, że jakaś rakieta leci w twoją stronę to trzymaj **A** lub **D** aby je wymanewrować, w sumie musisz ominąć tylko dwie (jeżeli nie śpisz i już jesteś poza bazą). W opisie nie zawarłem możliwości wyłączenia wyrzutni rakiet, jeśli chciałbyś to zrobić to musisz znaleźć miejsce w bazie w które będzie podświetlone markerem. Jeśli coś tobie nie wyszło i alarm w bazie włączył się, zanim się w niej znalazłeś skorzystaj z alternatywnej drogi do środka (na mapie zaznaczy się otwór wentylacyjny, strzel w niego to się rozleci). Reszta drogi będzie taka sama, z tą różnicą, że cała baza będzie postawiona w stan alarmu. Prawdę mówiąc skradzenie **Jetpack**'a metodą na „Ramboida" jest o wiele prostsze, jednak mało satysfakcjonujące.

Green goo.



Profity: 20000$.

Musimy dolecieć na **Jetpack**'u do pociągu przewożącego przedmiot, który musimy ukraść. Najśmieszniejsze w tej misji jest to, że **The Truth** sam dokładnie nie potrafi nam określić, co właściwie mamy ukraść. Jak już dotrzesz do pociągu uważaj na żołnierzy gdyż są wyposażeni w bardzo silną broń, proponuję strzelać Micro SMG, samemu będąc w bezpiecznej odległości.

Przedmiot którego szukamy znajdować się będzie w ostatniej zniszczonej przez nas skrzyni. Po zabraniu butelki z zieloną substancją leć do **Verdant Meadows airstrip** oddać ją **The Truth**.

Mafia

Intensive Care.

Profity: Respect+, 5000$.





Najpierw znajdź jakikolwiek środek transportu i udaj się pod tutejszy szpital. Gdy dotrzesz na miejsce dowiesz się, że osoba której szukasz została przed chwilą zabrana karetką. Na mapie zaznaczone zostaną 3 ambulanse, **Johnny** jest w jednym z nich. Na parkingu na którym się znajdujesz jest zaparkowany **Patriot** przesiądź się do niego i jedź do któregoś ambulansu. Musisz mocno uderzyć w karetkę, osoba której szukasz jest transportowana tą, która po stłuczce zacznie uciekać. Gdy już ją zlokalizujesz musisz jeszcze kilka razy ją staranować, w pewnym momencie wysiądzie z niej dwóch uzbrojonych przeciwników. Po uporaniu się z nimi wsiądź do ambulansu i udaj się do zakładu mięsnego zaznaczonego na mapie. W dotarciu na miejsce przeszkadzać będą przeciwnicy w autach, ale nie powinni sprawić problemów nawet nie wprawionemu w jeździe kierowcy.

The Meat Buisness.

Profity: Respect+, 8000$.



Głównym zadaniem w tej misji jest dotarcie do zakładu mięsnego z poprzedniej misji i zabicie wszystkiego co ma ręce, nogi i jest wrogo nastawione do nas ;-). Towarzyszyć nam będzie **Rosenberg**, jednak jego zadanie podczas tej misji sprowadza się do ugaszenia jednego pożaru i nerwowego powtarzania kilku zdań. Po wejściu do pierwszej hali po prawej jest chłodnia na końcu której znajduje się kamizelka, do owej chłodni chowa się **Ken** jeśli któremuś przeciwnikowi uda się go tam zamknąć, to będzie bardzo szybko tracił energię. Gdy się tak stanie musisz jak najszybciej podejść do przełącznika na ścianie i otworzyć drzwi biedakowi. Po wybiciu wszystkich osób wyjdź na zewnątrz fabryki i odwieź **Rosenberga** pod **Caligula's Casino.**



Freefall.

Profity: Respect+, 15000$.



Wskakuj na motocykl i udaj się na lotnisko. W hangarze w którym stoi oznaczony **Dodo** jest body armor, lepiej zabierz go ze sobą. Wsiądź do samolotu, na minimapce pojawi się cel naszej wyprawy jest nim samolot pasażerski w którym lecą ludzie wynajęci do zamordowania **Salvatore**'a. Gdy już ich ujrzysz musisz przelecieć przez obręcz nad samolotem. Musisz to zrobić zanim **Shamal** dotrze do lotniska. Aby było trudniej, musisz zawrócić i podejść do obręczy od ogona. Nie wiem dlaczego, ale na PC-cie jest to strasznie trudne, gdyż próbowałem chyba z pięć razy zanim mi ta sztuka wyszła (na PS2 zrobiłem to za pierwszym razem). Najlepiej jest zawracać **Dodo** gdy tylko ich zobaczymy. Gdy się nam uda trafić w obręcz Carl dokona desantu na ten samolot. W środku czeka na nas coś w stylu Time Crisis, dla niezorientowanych dodam, że poruszając celownikiem musimy zabić wszystkich pasażerów. Gdy już będzie po wszystkim musisz wylądować na lotnisku w **Las Venturas**.



Saint Mark's Bistro.

Profity: Respect+, 20000$.



Najpierw musisz dostać się na lotnisko, kiedy już tam będziesz wsiądź do podstawionego samolotu i leć w stronę zaznaczonego na minimapce punktu. Trzeba naprawdę długo lecieć aby tam, jednak na głównej mapie gry nie będziemy się przesuwać nawet o milimetr. Gdy już tam dotrzemy akcja gry przeniesie nas do **Saint Mark's Bistro**, a właściwie do **Liberty City**, miasta znanego z **GTA 3**. Naszym zadaniem jest zabicie **Forelli**'ego te zadanie nie jest trudne, aczkolwiek ten człowiek ma silną obstawę. Po jego zlikwidowaniu akcja ponownie przeniesie się na samolot pasażerski, zaś ty musisz już tylko wylądować na lotnisku aby zakończyć misję.



Madd Dog

Madd Dog.

Profity: Respect+



Musisz uratować **Madd Doga** który próbuje popełnić samobójstwo skacząc z dachu. Nieopodal stoi zaparkowany **Walton**, wsiądź pod niego i podjedź pod marker. Twoim zadaniem jest tak operować samochodem, aby raper spadł na kartonowe pudła. Nie jest to trudne, operuj tylko gazem i hamulcem/wstecznym. Gdy **Madd Dog** już znajdzie się na pace, musisz udać się z nim do szpitala. Raper jest w ciężkim stanie więc staraj się jechać bardzo ostrożnie nawet ostrzejsze hamowanie spowoduje spadek jego energii. Czas cię nie nagli więc nie powinieneś mieć problemów i z tą częścią misji.

Zero

Dostęp do tych misji otrzymujemy po kupieniu sklepu Zero RC Shop za 30.000 $, potem wystarczy odebrać telefon od Zero, aby przy sklepie pojawił się marker.

Air Raid.

Profity: 3.000 $

Podczas tej misji bronimy znajdujących się na dachu sklepu **Zero** wież radiowych przed uzbrojonymi zdalnie sterowanymi samolocikami. W sumie dość prosta, jednak niedorzeczna misja. Po prostu strzelaj do ciągle nadlatujących samolocików, po pewnym czasie pojawiają się modele kamikadze, te są już groźniejsze jednak dla wprawionej ręki nie będą stanowiły problemu.



Supply lines...

Profity: 5.000 $



Sterując zdalnie sterowanym samolocikiem zwanym **Red Baron**’em musimy dopaść i zabić dostawców konkurencyjnego sklepu. Poziom trudności tej misji jest dość wysoki, gdyż raz ostrzelani dostawcy zaczynają nam uciekać a my goniąc za nimi tracimy cenne paliwo. Moja rada jest taka, żeby od jednego celu do drugiego latać wysoko w linii prostej nad budynkami, a będąc nad celem powoli nurkować, w ten sposób zaoszczędzimy trochę paliwa i jeśli będziemy mieć trochę szczęścia, rozwalimy przeciwnika za pierwszym podejściem. Wchodząc w lot nurkowy nie musimy ustawiać się równolegle za celem, ważne aby znajdował się tuż przed nami gdyż działko samolociku samo namierza przeciwnika.

New Model Army.

Profity: 7.000 $, Zero RC Shop asset acquired.



Ta misja u **Zero** jest chyba najfajniejsza. Latając małym helikopterem nad makietą musimy oczyszczać drogę **Zero** który kieruje małym samochodzikiem. Naciskając **LCTRL** włączamy i wyłączamy magnes pod naszym helikopterem. Są 3 rodzaje przeszkód: beczki, które wystarczy podnieść z drogi magnesem i odstawić je w inne miejsce, czołgi które musimy zniszczyć bombą znajdującą się w naszej bazie oraz zerwane mosty które musimy „łatać" deskami też znajdującymi się w naszej bazie. Gdy samochodzik **Zero** osiągnie bazę wroga wygraliśmy !. Aha, żeby nie było do końca tak łatwo na wykonanie tego zadania mamy tylko siedem minut.

Beffy Baron.

To nie jest żadna misja i jej wykonanie nie jest potrzebne do zaliczenia gry na 100%. Zadanie podczas niej jest identyczne jak w „**Supply lines...**", tym razem jednak musimy w ciągu trzech minut tropić i niszczyć ciężarówki. Nie pojawiają się one na mapie, więc musimy sami ich poszukać.

Zadania Dodatkowe

Import & Export list.

Profity: Dużo $$$,

Te zadanie jest bardzo proste, jednak dość czasochłonne. Otóż po wykonaniu misji „**Customs fast track**" w dokach pojawia się lista samochodów które musimy znaleźć, przyjechać nimi do doków i za pomocą żurawia postawić je na kontenerowcu. Za dostarczenie aut na kontenerowiec otrzymujemy całkiem sporo pieniędzy więc łatwo tutaj załatać nasz „dziurawy" budżet. Kwoty z tabel otrzymamy jedynie wtedy, gdy dostarczone auto jest w stanie idealnym, za jakiekolwiek uszkodzenia nasz eksporter nie wypłaci nam wszystkich pieniędzy, więc starajcie się nie obijać aut przeznaczonych na eksport. Za skompletowanie każdej listy inkasujemy okrągłą sumkę. Aby ułatwić poszukiwania w załącznikach jest mapa na której zaznaczone są miejsca występowania wszystkich maszyn w grze. Poszukiwania czas zacząć.

Lista I



Pojazd	Nagroda.
Patriot	**40.000 $**
Sanchez	**10.000 $**
Stretch	**40.000 $**
Feltzer	**35.000 $**
Remington	**30.000 $**
Buffalo	**35.000 $**
Sentinel	**35.000 $**
Infernus	**95.000 $**
Camper	**26.000 $**
Admiral	**35.000 $**

Za skompletowanie pierwszej listy otrzymamy dodatkowo 50.000 $

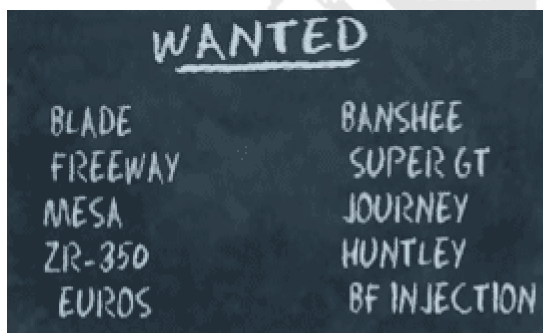
Lista II



Pojazd	Nagroda.
Slamvan	19.000 $
Blista	35.000 $
Stafford	35.000 $
Sabre	19.000 $
FCR-900	10.000 $
Cheetah	105.000 $
Rancher	40.000 $
Stallion	19.000 $
Tanker	35.000 $
Comet	35.000 $

Za skompletowanie listy drugiej otrzymamy dodatkowo 100.000 $

Lista III



Pojazd	Nagroda.
Blade	19.000 $
Freeway	10.000 $
Mesa	25.000 $
ZR-350	45.000 $
Euros	35.000 $
Banshee	45.000 $
Super GT	105.000 $
Journey	22.000 $
Huntley	40.000 $
BF Injection	15.000 $

Za skompletowanie ostatniej listy otrzymamy 240.000 $

Auta możemy również sprowadzać, aby to zrobić wystarczy podejść do tablicy z autami i nacisnąć **Enter**. W każdym dniu tygodnia dostępne są inne auta, nowe modele dodawane są za sprowadzanie aut z list. Pełną listę aut (za zaliczenie 3 list) wraz z ich ceną umieściłem w tabelce poniżej. Kolorem żółtym zaznaczyłem auta warte sprowadzenia, na inne szkoda kasy.

Import Car's List					
Sunday		**Monday**		**Tuesday**	
Club	**28.000 $**	**Perennial**	**8.000 $**	**Jester**	**28.000 $**
Patriot	**32.000 $**	**Feltzer**	**28.000 $**	**Stretch**	**32.000 $**
Sentinel	**28.000 $**	**Camper**	**20.800 $**	**Admiral**	**28.000 $**
Stafford	**28.000 $**	**FCR-900**	**8.000 $**	**Bandito**	**12.000 $**
Comet	**28.000 $**	**Turismo**	**76.000 $**	**Blade**	**15.200 $**
Vortex	**20.800 $**	**Banshee**	**36.000 $**	**Super GT**	**84.000 $**
Wednesday		**Thursday**		**Friday**	
Club	**28.000 $**	**Perennial**	**8.000 $**	**Jester**	**28.000 $**
Buffalo	**28.000 $**	**Monster**	**32.000 $**	**Remington**	**24.000 $**
Windsor	**28.000 $**	**Slamvan**	**15.200 $**	**Blista Compact**	**28.000 $**
Cheetah	**84.000 $**	**Stallion**	**15.200 $**	**Rancher**	**32.000 $**
Freeway	**8.000 $**	**Mesa**	**20.000 $**	**ZR-350**	**36.000 $**
BF Injection	**12.000 $**	**Journey**	**17.600 $**	**Huntley**	**32.000 $**

Saturday	
Sanchez	8.000 $
Infernus	76.000 $
Sabre	15.200 $
Tanker	28.000 $
Euros	28.000 $
Bullet	84.000 $

Race Tournament's. 

Profity: 1.000.000 $

Wyścigi w San Andreas są chyba najtrudniejszą rzeczą do zaliczenia w grze. I to nie z powodu, że sterowani przez komputer przeciwnicy są dobrymi kierowcami. Gra w tych wyścigach oszukuje, gdyż często zdarza się, że jadąc jako szósty widzisz jak samochód na piątym miejscu spada np. z górki bądź jeszcze lepiej -do wody ty go wyprzedasz uradowany myśląc, że właśnie pozbyłeś się jednego oponenta a ten zaraz ciebie wyprzedza !!!. Pytam się: Jak to jest możliwe ?!. Za zaliczenie wszystkich wyścigów otrzymujemy 1.000.000 $. Ale i my możemy trochę okantować grę- w trudniejszych wyścigach proponuję przed startem trochę narozrabiać aby uzyskać dwie gwiazdki poziomu wanted. W ten sposób nasi przeciwnicy będą się zderzać z nadjeżdżającymi radiowozami co powinno przechylić szalę zwycięstwa w naszą stronę. W razie czego proponuję mieć środki uspokajające w pogotowiu.

Los Santos.

Lokalizacja zawodów: Little mexico.

Lowrider Race



Stopień trudności:	
Długość:	**1.46 mili**
Przeciwnicy:	**Majestic x2, Blade x2, Remington**
Twoja maszyna:	**Blade**

Little Loop



Stopień trudności:	
Długość:	**0.82 mili**
Przeciwnicy:	**NRG-500, FCR-900 x4**
Twoja maszyna:	**NRG-500**

Backroad Wanderer



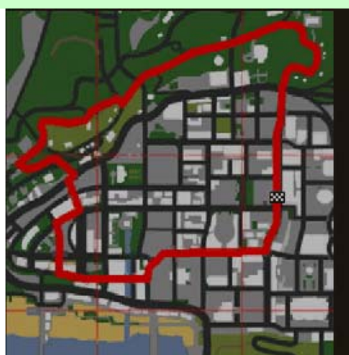
Stopień trudności:	
Długość:	2.05 mili
Przeciwnicy:	NRG-500, FCR-900 x3, BF-400
Twoja maszyna:	FCR-900/BF-400

City Circuit



Stopień trudności:	
Długość:	2.26 mili
Przeciwnicy:	NRG-500, PCJ-600 x3, BF-400
Twoja maszyna:	PCJ-600/BF-400/FCR-900

Vinewood



Stopień trudności:	
Długość:	2.4 mili
Przeciwnicy:	Blista Compact, Sentinel, Windsor x2, Nebula
Twoja maszyna:	Sunrise

Freeway



Stopień trudności:	
Długość:	2.62 mili
Przeciwnicy:	Banshee x2, Bullet x2, Buffalo
Twoja maszyna:	Super GT

Into The Country



Stopień trudności:	
Długość:	**5.22 mili**
Przeciwnicy:	**Cheetah, Banshee, Turismo**
Twoja maszyna:	**Bullet**

Badlands A



Stopień trudności:	
Długość:	**2.99 mili**
Przeciwnicy:	**Sabre, Stallion, Previon**
Twoja maszyna:	**Sabre**

Badlands B



Stopień trudności:	
Długość:	**2.99 mili**
Przeciwnicy:	**Sultan, ZR350, Alpha**
Twoja maszyna:	**ZR350**

San Fierro.

Lokalizacja zawodów: Downtown.

Dirtbike Danger



Stopień trudności:	
Długość:	**1.99 mili**
Przeciwnicy:	**Sanchez x5**
Twoja maszyna:	**Sanchez**

Bandito County



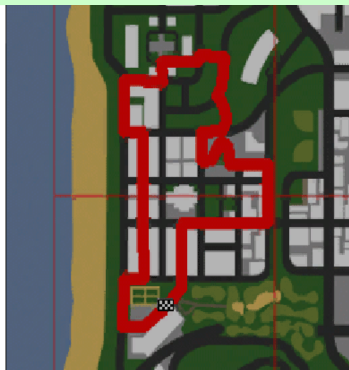
Stopień trudności: 

Długość: 2.02 mili

Przeciwnicy: Bandito x5

Twoja maszyna: Bandito

Go-Go Karting



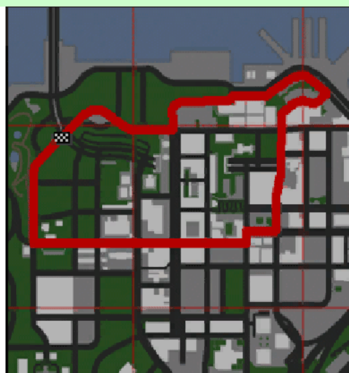
Stopień trudności: 

Długość: 1.18 mili

Przeciwnicy: Kart x5

Twoja maszyna: Kart

San Fierro Fastlane



Stopień trudności: 

Długość: 1.64 mili

Przeciwnicy: Club, Flash, Uranus, Elegy x2

Twoja maszyna: Alpha

San Fierro Hills



Stopień trudności: 

Długość: 5.20 mili

Przeciwnicy: Super GT x2, ZR350, Buffalo, Sultan

Twoja maszyna: Phoenix

Country Endurance



Stopień trudności: 
Długość: 6.68 mili
Przeciwnicy: Turismo x2, Infernus, Cheetah, Banshee
Twoja maszyna: Bullet

Las Venturas.

Lokalizacja zawodów: Las Venturas Airport.

Heli Hell



Stopień trudności: 
Długość:
Przeciwnicy: ----------
Twoja maszyna: Hunter

Word War Ace



Stopień trudności: 
Długość:
Przeciwnicy: ----------
Twoja maszyna: Rustler

Barnstorming



Stopień trudności: 
Długość:
Przeciwnicy: ----------
Twoja maszyna: Stunt Plane

Military Service



Stopień trudności:	
Długość:	
Przeciwnicy:	----------
Twoja maszyna:	Hydra

Chopper Checkpoint



Stopień trudności:	
Długość:	
Przeciwnicy:	----------
Twoja maszyna:	Maverick

Whirly Bird Waypoint



Stopień trudności:	
Długość:	
Przeciwnicy:	----------
Twoja maszyna:	News Chopper

Lokalizacja zawodów: LVA Freight Depot.

SF to LV



Stopień trudności:	
Długość:	4.85 mili
Przeciwnicy:	Turismo x2, Cheetah, Banshee, Infernus
Twoja maszyna:	Banshee

Dam Rider



Stopień trudności: 
Długość: 2.67 mili
Przeciwnicy: PCJ-600, FCR-900 x3, NRG-500
Twoja maszyna: NRG-500

Desert Tricks



Stopień trudności: 
Długość: 2.91 mili
Przeciwnicy: NRG-500, BF-400, FCR-900 x3
Twoja maszyna: FCR-900

LV Ringroad



Stopień trudności: 
Długość: 3.70 mili
Przeciwnicy: Cheetah, Turismo, Infernus, Alpha x2
Twoja maszyna: Turismo

Quarry Mission.

Dostęp do tych misji otwieramy po wykonaniu misji „**Explosive situation**”. Należy wykonać siedem misji w kamieniołomach, aby zaliczyć tą lokację.

Mission I.

Profity: 500 $



Wsiadaj do **Dozera**. Masz trzy i pół minuty aby zepchnąć nim kamienie w kamieniołomie. Zadanie jest bardzo proste, wystarczy abyś cały czas trzymał się jednej trasy zjeżdżając prawie na sam kopalni.

Mission II.

Profity: 1000 $

Misja bardzo podobna do poprzedniej. Tym razem masz na początku półtorej minuty, aby zapchać bomby w bezpieczne miejsce. Za zabezpieczenie każdej bomby otrzymujesz dodatkowy czas. Zadanie proste do wykonania, nie zapomnij o bombie znajdującej się zaraz za budką.

Mission III.

Profity: 2000 $



Wsiadaj do ciężarówki, twoim zadaniem jest dogonienie uciekających „bombiarzy" z poprzedniej misji. Jedź lewym pasem, nadjeżdżających przeciwników (o ile nie jest to **Roadtrain**) po prostu taranuj. Gdy już ją dogonisz zepchnij ją z trasy albo ostrzelaj. Na wykonanie zadania masz aż osiem minut, jednak jeśli jesteś dobry poradzisz sobie w niecałe 3 minuty.

Mission IV.

Profity: 3000 $



Musisz pozbyć się ciał zabitych przed chwilą zamachowców zanim przyjedzie tutaj policja. Wskakuj na motocykl i jedź na drugą stronę kamieniołomu. Nie jedź szosą tylko przy ogrodzeniu, zaoszczędzisz w ten sposób mnóstwo czasu. Gdy będziesz na miejscu przesiądź się do ciężarówki i udaj się w drogę powrotną. Musisz jeszcze zjechać na sam dół kopalni i spalić ciała. Trzymaj się ścieżki, gdy będziesz na dole obróć się tyłem do zaznaczonego ogniska i zrzuć oponentów klawiszem [**2**]. Aby zapobiec zjeżdżaniu ciężarówki zaciągnij hamulec ręczny.

Mission V.

Profity: 5000 $



Masz trzy minuty aby wywieść materiały wybuchowe na twoje lotnisko. Zadanie nie byłoby trudne do wykonania, gdyby gra nie karała każdej mocniejszej stłuczki eksplozją ciężarówki. Jadąc drogą często zdarzało mi się, że w tył pojazdu wbijał się inny samochód po czym następowało wielkie BUM!!!. Większe szanse na dojechanie do celu mamy jadąc przez pustynię, jednak w tym wypadku większe podskoczenie na wybojach , bądź bliski kontakt z kamieniami również zaowocuje eksplozją. Gdy dojedziesz na lotnisko, zrzuć beczki w zaznaczonej strefie.

Mission VI.

Profity: 7500 $



Musisz udać się nad zaminowane tory i zepchnąć wszystkie beczki z materiałami wybuchowymi. Gdy dotrzesz na miejsce powinno Tobie zostać około półtorej minuty. Znajdź sobie jakiś „początek" i zacznij spychać beczki z torów. Tory ułożone są na nasypie, wystarczy je tylko trochę popchnąć, aby same się stoczyły w bezpieczne miejsce. Gdy już oczyścisz teren zjedź z torów i poczekaj na pociąg.

Mission VI.

Profity: 10.000 $



Wykonując tę misję musisz pozbyć się ciała i motocykla. W tym celu najpierw wsiądź na motocykl i jedź (a właściwie spadnij) na dno kamieniołomu. Korzystając z **Dozer**'a zapchaj ciało i motocykl w marker. Gdy to zrobisz wsiądź na **Sancheza** stojącego nieopodal i jedź do żurawia. Teraz musisz tak operować dźwigiem, aby zarówno ciało jaki i motocykl znalazły się na wywrotce. Gdy już się z tym uporasz, wsiądź do **Dumper**'a i wyjedź z kamieniołomu. Teraz musisz jeszcze zrzucić dowody do wody ;-) i nie utopić przy okazji ciężarówki. Pamiętaj o hamulcu ręcznym a na pewno nie wjedziesz do rzeki. Misja wydaje się bardzo prosta, jednak taka nie jest. Zdarza się, że zapchamy ciało bądź motocykl w jakiś róg planszy i dużo czasu upłynie, zanim je stamtąd wyciągniemy. Kontrolując żuraw staraj się za bardzo nie rozbujać magnesu, aby nie tracić czasu na to, aż przestanie się bujać a jadąc ciężarówką uważaj na innych użytkowników drogi-jeżeli wjadą tobie w tył to niemal pewne jest to, że ładunek spadnie.

Trucking Mission.

Dostęp do misji przewozowych po wykonaniu misji „**Tanker Comander**" u **Cataliny.** Pamiętaj aby jeździć ostrożnie, gdyż zawsze istnieje możliwość odczepienia naczepy, co prawda nie zakończy misji, jednak będziemy mieli tylko 60 sekund na zaczepienie jej do ciągnika.

Mission I.

Ta misja to swoisty toutorial, po prostu dowieź węgiel do **Dillmore**. Jeżeli przekroczysz czas twoje wynagrodzenie zmaleje o połowę, jednak nie spowoduje to niezaliczenia misji.

Mission II.

Tym razem przewozimy delikatny ładunek, po lewej stronie mamy wskaźnik zniszczń. Misja tak samo banalna jak poprzednia. Po prostu zawieź towar na miejsce.



Mission III.

Musimy dostarczyć nielegalny towar do doków w **Los Santos**, cały haczyk tkwi w tym, że policja wie co wieziemy i na „dzień dobry" poziom wanted wzrasta nam do trzech gwiazdek. Misja jest trochę trudniejsza od poprzednich gdyż często zdarza się, że po wczepieniu naczepy nie uda nam się jej ponownie podczepić, gdyż policja cały czas będzie nas taranować. Uważaj również przy przejeździe przez dzielnice innych gangów, gdyż mogą oni ostrzelać i w konsekwencji zniszczyć ciężarówkę. I najważniejsze: Towar zawozimy do drugiego hangaru po prawej, nie wjedź przez przypadek do tego samego hangaru, z którego kradłeś broń z **Ryder**'em !!

Mission IV.

Misja oparta jest na tych samych zasadach co pierwsza, zmienia się jedynie miejsce docelowe i wynagrodzenie.



Mission V.

Misja jest identyczna jak misja druga, tym razem jednak przewozimy bardzo delikatny ładunek do **San Fierro**.
Najkrótsza droga prowadzi przez tunel wykuty w górze (zaraz po wyjeździe skręć w prawo i prosto tą drogą, po prawej będziesz miał wjazd do tunelu.)

Mission VI.

Ponownie musimy dostarczyć nielegalny towar, tym razem do **San Fierro**. Najprostsza droga polega na jeździe do **San Fierro** po torach kolejowych i jest to o tyle dobre, że przez większą część podróży nie zobaczymy ani jednego radiowozu. Aby jak najszybciej dostać się na tory po wyjeździe z firmy transportowej jedź prosto (nigdzie nie skręcaj) na polną drogę, tory kolejowe są przed tobą. Skręć w lewo i cały czas trzymając się lewej linii torów (w przeciwnym razie czekać nas będzie bliskie spotkanie trzeciego stopnia z nadjeżdżającym z naprzeciwka pociągiem).



Mission VII.

To już ostatnie proste zadanie. Tym razem wieziemy delikatny ładunek i dodatkowo mamy narzucony limit czasowy po upływie którego, o połowę zmniejszy się nasze wynagrodzenie.

Mission VIII.

Ostatnią misję przewozową popamiętam do końca życia. Tym razem przewozimy bardzo nielegalny ładunek, o czym oczywiście musi wiedzieć już policja. Po wyjeździe z bazy narzucane są nam automatycznie cztery gwiazdki poziomu wanted co sprawia, że do boju przeciwko nam ruszają ciężkie **Police enforcer**'y, helikoptery oraz policjanci uzbrojeni niekiedy nawet w M4. Towar musimy dowieźć aż do **Las Venturas** co dodatkowo nie ułatwia nam zadania. Aby ułatwić sobie trochę zadanie wyjedź na tory i skręć na nich w prawo, trzymaj się prawej strony tunelu, aby nie uderzyć w nadjeżdżający pociąg. Pamiętaj, że na torach jesteś trochę wolniejszy, toteż w większych, mijanych przez Ciebie miastach zjeżdżaj z torów, w przeciwnym razie wspomniani przeze mnie już policjanci z M4 zrobią z ciężarówki sieczkę. Dobrym pomysłem jest również takie wytyczenie sobie trasy, która biegłaby z dala od jakichkolwiek dróg, jednak bardzo łatwo jest wtedy zgubić przyczepę. To jest trudna misja i gdyby nie pomysł z jazdą w tunelach kolejowych z pewnością dokleiłbym jej szóstą gwiazdkę, no cóż życzę powodzenia !

Challenge Mission.

Te misje stanowią niezłe wyzwanie nawet dla dobrze wprawionego gracza jednak musimy je zaliczyć, aby uzyskać 100 % ukończenia gry.

BMX.

Lokalizacja: Glen Park w Los Santos, Skate Park.

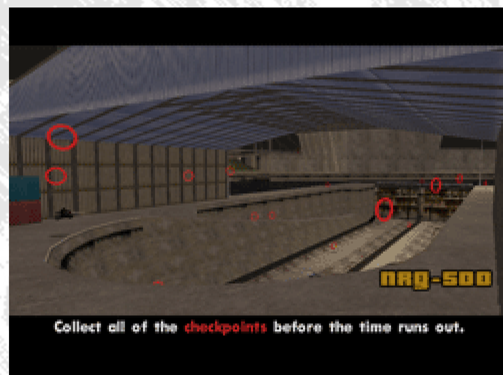


Musisz skompletować wszystkie obręcze, na wykonanie zadania masz narzucony limit czasowy, który możesz zwiększać zbierając czerwone obręcze (za każdą dostajesz +10 sekund). Zadanie jest dość łatwe do wykonanie, jeżeli dysponujesz wysokim cycling skill'em.

NRG-500.

Lokalizacja: Easter Basin w San Fierro, hangar nieopodal Export & Import list.

Ponownie musisz zebrać wszystkie obręcze, na wykonanie zadania masz narzucony limit czasowy który, tak jak w BMX Challenge, możesz zwiększyć zbierając obręcze. Proponuję najpierw zebrać wszystkie obręcze z zewnątrz a następnie z wewnątrz suchego doku. Musisz balansować motocyklem po wyskoczeniu z basenu za pomocą strzałek (góra/dół) aby zebrać obręcze które umieszczone są wysoko.



Chiliad Challenge.
Lokalizacja: Mount Chiliad, rower górski na samym szczycie.



Tym razem na zaliczenie czeka nie jedno, a trzy wyścigi górskie. Aby mieć jakiekolwiek szanse musimy mieć bardzo wysoki poziom staminy oraz muscle (75% i więcej), oczywiście wysoki cycling sill również jest mile widziany. Można też zastawić czymś drogę zjazdową, co na chwilę spowolni przeciwników. Za każdym zaliczonym zjazdem (na mecie musisz być pierwszy) wracaj na górę i wsiadaj ponownie na rower, aby rozpocząć kolejny wyścig.

Courier Mission.

Zadania te polegają na dostarczaniu przesyłek na czas. Aby je aktywować trzeba wiedzieć, gdzie znajduje się motocykl bądź rower z taką misją. W każdym mieście mamy do wykonania po jednym takim zadaniu, jednak każde zadanie składa się z czterech podmisji o rosnącym stopniu trudności (pomiędzy nimi nie żadnej przerwy). Ogólnie rzecz biorąc, są to stosunkowo proste zadania, wystarczy kierować się cały czas mapą i wybierać jak najkrótszą drogę przejazdu. Paczki wrzucamy robiąc drive-by, czyli trzymając **Q** albo **E** naciskamy **LMB.** Gdy dostarczymy paczki we wszystkie miejsca należy się wrócić po następne.

Los Santos Courier.
Profity: $, Asset Acquired
Lokalizacja: Commerce, sklep Roboi's Food Mart
Pojazd: BMX.

San Fierro Courier.
Profity: $
Lokalizacja: Hashbury, sklep Happy Shopper
Pojazd: Freeway.

San Fierro Courier.
Profity: $
Lokalizacja: Redsands East, Burgershot
Pojazd: Faggio.

Ammu-nation Chaleenge.



Aby wystartować w tym konkursie wystarczy znaleźć sklep **Ammu-nation** ze strzelnicą. Konkurs składa się z czterech etapów, podczas których strzelamy z innej broni. Każdy etap zaś składa się z trzech oddzielnych testów. W pierwszym teście strzelamy po do nieruchomej tarczy, w drugim teście tarcza przesuwa się w naszą stronę. Aby zaliczyć dwa pierwsze testy musimy zestrzelić 3 komplety tarcz, zanim zrobią to przeciwnicy. Trzeci test polega na tym, że na strzelnicy porusza się jedna tarcza (wspólna dla wszystkich) , zaś naszym zadaniem jest zdobycie 20 punktów, zanim zrobią to zawodnicy.

8 - Track.



Te zadanie znajduje się na stadionie na **East Beach** w **San Fierro**, jednak aby być do niego dopuszczonym, musimy posiadać dość wysokiego driving skill'a. Musimy zająć pierwsze miejsce w tym wyścigu. Zwarzywszy, że wyścig ma aż dwanaście okrążeń a przeciwnicy lubią obijać nasz pojazd to wcale nie będzie takie łatwe. Pamiętaj, że trening czyni mistrza- pojedź kilka razy, aby się zaznajomić z trasą- gdy będziesz znał ją na pamięć wygranie wyścigu nie będzie już takie trudne. Za zwycięstwo na przystadionowym parkingu pojawi się **Monster** i **Hotring Racer**.

Bloodring Banger.



Zadanie to czeka na nas na stadionie w **San Fierro**. Startując mamy narzucony limit czasowy 30 sekund. Zadaniem jest podniesienie go do półtorej minuty zbierając czerwone markery. Niestety, przeciwnicy też polują na markery, więc musimy naprawdę dobrze manewrować autem, abyśmy zyskiwali na czasie. Uszkodzenia auta naprawiają ikonki kluczy, zbieraj je dopiero, gdy twoje auto zaczyna dymić, w innym przypadku szkoda na to czasu.

Dirt Track.

Pod tym pojęciem kryją się wyścigi motocrossowe złożone z sześciu okrążeń,podczas których towarzyszy nam dwunastu przeciwników, którzy niekiedy zachowują się, jakby po raz pierwszy namotocykl wsiedli, więc to przez ich głupotę najczęściej nie uda nam się zaliczyć tego wyścigu. Aby w nich wystartować udaj się na stadion w **Las Venturas** w godzinach dziennych. Zadanie jest tak samo upierdliwe jak „**8 – Track**" z **Los Santos**. Aby tu zwyciężyć, musimy na pamięć znać rozkład trasy.



Kickstart.



Aby podejść do tego zadania, udaj się na stadion w **Las Venturas** w godzinach nocnych. Naszym zadaniem jest zbieranie kolorowych okręgów. Każdy kolor jest inaczej punktowany, za zielone otrzymujemy jeden punkt, za żółte dwa punkty, natomiast czerowne okręgi warte są aż trzy punkty. Naszym zadaniem jest uzbieranie co najmiej 26 punktów w limitowanym przedziale czasowym. Zadanie jest proste do wykonania, mi udało się je zaliczyć już za drugim razem

Taxi Driver.

Profity: $



Te misję uaktywniamy naciskając klawisz **2** będąc w taksówce. Następnie szukaj osoby do podwiezienia (są zaznaczone niebieskim punktem na minimapie) zatrzymaj się przy niej, poczekaj aż wjedzie do taksówki i odwieź ją we wskazane przez tę osobę miejsce. Czas na wykonanie tej misji zwiększa się, gdy odbieramy pasażerów. Twój napiwek zależny jest od czasu, w jakim przewieziesz pasażera z punktu do punktu, staraj się też mocno nie obijać taksówki wożąc pasażerów, gdyż gra potrąci nam za to kilka $. Tak jak było to w GTA3 i Vice City, każdy kolejny pasażer daje nam większy napiwek od poprzedniego. Aby zaliczyć grę na 100% musimy przewieźć 50 pasażerów. Nie musimy zrobić tego podczas jednej misji, gdyż wszyscy obsłużeni pasażerowie sumują się, oczywiście da się zaliczyć to zadanie podczas jednej misji jednak jest to bardzo trudne. Jeśli jednak uwielbiasz wyzwania to mam dla Ciebie dwie rady: po pierwsze podczas wykonywania tej misji szybciej spada poziom staminny Carla, więc przed wykonywaniem tej misji proponuję obrosnąć trochę w tłuszcz, po drugie całą misję „**Taxi Driver”** musisz wykonać jeżdżąc tą samą taksówką, więc ewentualne uszkodzenia reperuj w **Pay'n'Spray**.

Firefighter.

Profity: $, Fireproff (odporność na ogień)

Te misję uaktywniamy naciskając klawisz **2** będąc w wozie strażackim. Najłatwiej jest go zdobyć podpalając (miotaczem ognia albo koktajlami) skrawek terenu, strażacy powinni zjawić się niemal natychmiast. Aby zaliczyć grę na 100 % musimy ugasić aż 77 pożarów, co automatycznie zakończy tę misję. Woź strażacki jest dość wytrzymały, ale to nie powód, żeby wszystkich taranować, postaraj się tak manewrować pojazdem, aby cały czas mieć zerowy poziom wanted gdyż policja na ogonie nie ułatwi nam zadania. Aby wyrobić się w czasie proponuję zawsze jeździć do najbliższych pożarów. Czasami zdarza się, że z ugaszonego samochodu wyskakują podpaleni ludzie, ich też musimy ugasić, gdyż liczą się jako pożar. Nie czekaj, aż ogień ich zabije, gdyż z jakiegoś „magicznego” powodu ogień nie robi im krzywdy i będą stali jak świeczki dopóki ich nie ugasisz. Najlepszym miastem na wykonywanie tej misji jest chyba Las Venturas a to dlatego, że nie ma tam za bardzo skomplikowanej sieci dróg. Niewrażliwość na ogień otrzymujemy już po ugaszeniu 28 pożarów, jednak wejście w ogień nadal będzie odbierało nam kamizelkę.



Vigilante.

Profity: $, Zbroja+50 %

Te misję uaktywniamy naciskając klawisz **2** będąc w pojeździe policyjnym bądź wojskowym. Proponuję ukraść czołg **Rhino** który moim zdaniem jest najlepszy do zaliczenia tych misji. **Rhino** stoi w tajnej bazie wojskowej i nie powinieneś mieć problemów z jego kradzieżą. Po kradzieży czołgu najlepiej jest go zaparkować w hangarze na opuszczonym lotnisku i zapisać stan gry. Aby zaliczyć grę na 100% musimy zabić 77 przestępców. Ponownie polecam teren **Las Venturas** na wykonywanie tej misji. Pamiętaj, że zabijanie niewinnych osób nie ujdzie Tobie na sucho,



więc celuj starannie, aby nie trafić przez przypadek w inne auto. Jeżeli policja zacznie Cibie ścigać to nie niszcz pojazdów, które Cibie ścigają gdyż w ten sposób będzie wzrastał tobie poziom wanted, co przeszkodzi w wykonywaniu tej misji. Staraj się też nie taranować zbytnio innych pojazdów, gdyż **Rhino**, co prawda jest bardzo dobrze opancerzony, jednak i on ma swoje granicę wytrzymałości, więc głupio byłoby go wysadzić w powietrze będąc np. na 10 levelu. Osobom, które chciałyby zaliczyć te misje wcześniej, niż przed dotarciem na opuszczone lotnisko proponuję uzbrojenie się w dużą dozę cierpliwości gdyż zaliczenie tego zadania na np. policyjnym motocyklu jest ekstremalnie trudne.

Paramedic.

Profity: max Heath +50, $

Misje ratunkowe są bardzo trudne do zrobienia, ponieważ często zdarza się, że wywracamy bądź rozwalamy karetkę zanim osiągniemy wynik 77 uratowanych pacjentów, potrzebny do ukończenia gry z wynikiem 100%. Aby ułatwić sobie to zadanie proponuję jechać do **Angel Pine**, bądź do **Mongomery** (w obu miasteczkach są niewielkie szpitale). Wykonywanie tej misji w którymkolwiek z tych miasteczek jest o wiele łatwiejsze ze względu na niewielki ruch na drodze. Co prawda nieraz zdarzy się, że będziemy musieli jechać po pacjentów bardzo daleko, ale w zamian dostajemy bardzo duży bonus czasowy. Nie ma co ukrywać, że wykonywanie tej misji w jednym z większych miast trwa krócej, jednak jest trudniejsze. Pamiętaj aby włączyć syrenę aby zganiać inne auta z szosy, jednak uważaj bo niektóre auta (a właściwie ich właściciele) są chyba głuche (głusi?) i nie reagują na syrenę ambulansu. Karetka jednorazowo pomieści trzech poszkodowanych, których musimy odwieźć do szpitala. Proponuję najpierw zabierać osoby z najbliższego rejonu, aby otrzymać czas potrzebny na zwiezienie rannych z bardzo daleka.



Valet Parking.

Profity:Vank Hoff Hotel asset acquired.



Aby zacząć wykonywać misje parkingowe musimy w San Fierro zaliczyć misję **„555 we tip"** po której do naszej garderoby trafi Valet uniform. W tym przebraniu musimy udać się pod Vank Hoff hotel (**San Fierro, Downtown**) i rozpocząć misję. Zadanie jakie na nas czeka polega na odstawianiu aut do garażu. Za każde odstawione auto dostajemy dodatkowy czas, zaś za ewentualne uszkodzenie powierzonego nam pojazdu gra odbiera nam cenne sekundy. Maksymalny bonusowy czas, jaki możemy otrzymać to 1 minuta, jednak aby dostać tak wysoki bonus musimy odstawić nieuszkodzone auto na parking (+45 sekund) i idealnie zaparkować (+15 sek.). Aby znacząco sobie ułatwić wykonanie tej misji popsikaj gaśnicą w innych parkingowych, tak aby trzymali się twarz,i szli cały czas do tyłu. Nie przesadź z gaszeniem ich zapału, gdyż każdy zabity parkingowy równa się stracie 20 sekund.

Pimping. 

Profity: Prostytutki płacą tobie za skorzystanie z ich usług, hm…



Te misję uaktywniamy naciskając klawisz **2** będąc w samochodzie o nazwie **Broadway**. Zadanie do wykonania jest łudząco podobne do misji „**Jizzy**", w której musieliśmy zaopiekować się pannami uprawiającymi najstarszy zawód świata. Po prostu wóź swoje prostytutki od jednego klienta do drugiego, czasami będziesz musiał się zająć NOPDUC'ami (Niewypłacalnymi Osobnikami Poszukującymi Darmowych Uciech Cielesnych ;-) oraz innymi alfonsami, którzy będą próbowali umniejszyć naszą ofertę. Proponuję załatwić sobie pistolet z tłumnikiem, wtedy mamy większe szanse, że nie podniesiemy poziomu wanted podczas tej misji. Aha, pozostanie za długo poza samochodem, przypadkowe zabicie prostytutki bądź jej klienta zakończy misję. Dobrym pomysłem jest udanie się do **Pay'n'Spray** aby naprawić ewentualne uszkodzenia, gdy czas nas nie goni.

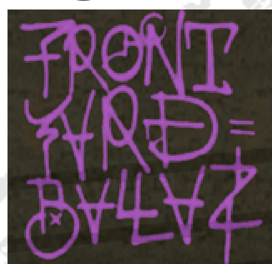
Freight Train. 

Profity: 50.000 $, od teraz nic nie płacisz za przejazdy pociągami.



Te misję uaktywniamy naciskając klawisz **2** będąc w pociągu (obojętnie jakim). Naszym zadaniem jest dostarczenie pasażerów (bądź ładunku) pomiędzy stacjami. Zadanie jest bardzo proste, aby wyrobić się w czasie wystarczy utrzymywać wysokie prędkości (45-47). Jednak wyhamować pociąg, tak aby zatrzymał się on na stacji nie jest już tak łatwo. Ja zaczynałem hamować około 370 jardów przed punktem docelowym (jak jechałem 45-47 mil na godzinę) i niemal zawsze lokomotywa zatrzymywała się w zaznaczonym miejscu. W markerze musi zatrzymać się lokomotywa, jeśli zatrzymamy się na nim całym składem gra tego nie zaliczy. Aby zaoszczędzić kilka sekund zaraz po zaliczeniu stacji (po tym jak pojawi się napis Cargo Deliviered) na nic nie czekaj tylko od razu ruszaj dalej. Aby zaliczyć grę na 100% musimy zaliczyć dwie misje „ciapągowe" więc zaraz po zaliczeniu pierwszej misji (nie stacji) wysiądź i wsiądź ponownie do pociągu abyś ponownie zabawił się w kolejarza (bez skojarzeń;-)).

Tag's. 



Zadanie polega na zamalowaniu 100 tagów wrogich gangów. Szukaj ich na murach w całym **Los Santos**. Jeśli z jakiegoś powodu nie jesteś w stanie skompletować ich wszystkich skorzystaj z programu San Andreas Place Menager i moich współrzędnych. Za zamalowanie wszystkich w domu Carla pojawą się Molotov Cocktail, Sawnoff Shotgun, Ak47, Tec9.

Snapshots. 

Tym razem musimy zrobić 50 zdjęć w San Fierro. To zadanie jest z pewnością o wiele trudniejsze niż zamalowywanie grafitti. Musimy znaleźć 50 miejsc w który, patrząc się przez aparat fotograficzny widnieje ikona aparatu. Najłatwiej snapshoty zbierać w nocy, gdyż miejsca ich występowania świecą. Jeżeli należysz do mało cierpliwych ludzi skorzystaj z mojego snap-shootera, aby szybko zlokalizować te lokacje. Za sfotografowanie 50 obiektów przy kryjówce w Doherty pojawią się Shotgun, granaty, Micro SMG oraz Sniper Rifle.

Horseshoe's. 



Kolejne zadanie polegające na kręceniu się po mieście i szukaniu czegoś. Tym razem zbieramy 50 podków w Las Venturas. W przeciwieństwie do Tagów, podkowy mogą znajdować się na dachach budynków, co nieco komplikuje poszukiwania. Dla leniwych i tym razem przygotowałem ułatwienie. Wystarczy, że będziesz się teleportował z miejsca na miejsce San Andreas Place Menager'em ze współrzędnymi podków. Za skompletowanie wszystkich przy Four Dragons Casino pojawi się SMG, M4, Satchel Charge i Combat Shotgun.

Oyster's. 



Zabawa w poławiacza ostryg jest chyba najbardziej żmudną rzeczą do zrobienia w grze. Ostrygi zawsze są zanurzone w wodzie, nie zawęża nam to rejonu poszukiwań nawet o ¼ ale to zawsze coś. Samodzielne odszukanie wszystkich pięćdziesięciu jest bardzo trudne więc zamiast tracić cenny czas (no chyba, że jesteś nad wyraz ambitny…) skorzystaj z moich współrzędnych które będą Ciebie przenosiły w miejsca w których znajdują się te ostrygi. Najgorsze jest to, że za zebranie 50 sztuk praktycznie nic nie dostaniemy a nie, przepraszam podniosą nam się statystyki Lung Capacity i Sexappeal. Za pierwszym razem, bez żadnej pomocy zbierałem te małże niemal dwa tygodnie.





Modyfikowanie plików .DAT, czyli „dostrajanie” gry do własnych potrzeb.

W tym rozdziale zajmiemy się modyfikowaniem plików .DAT, aby zmieniać parametry gry według naszych potrzeb. Wam pozostawiam wybór, czy to jest oszukiwanie gry, czy też tylko „ułatwienie”.

Przytoczę teraz złote zasady których należy się trzymać, aby nie zepsuć przez przypadek gry.

I. Zawsze będę tworzył kopie zapasowe plików, w których będę dokonywał zmian wartości.
II. Nie będę ruszał parametrów, których znaczenia się nie domyślam.
III. Po każdej zmianie wartości, będę uruchamiał grę i sprawdzał, czy wprowadzone zmiany nie spowodowały niestabilnego działania gry.

Wszystkie pliki, w których możemy dokonać zmian są w folderze data/ w katalogu głównym gry. Aby otworzyć plik *.DAT kliknij dwukrotnie na niego, następnie zaznacz [Wybrać program z listy] w nowo otwartym oknie znajdź notatnik i kliknij OK. W tym rozdziale podaję przykłady praktycznego wykorzystania modyfikacji i nie będę opisywał znaczenia wszystkich plików z tego folderu.

I. Zmiana charakterystyki broni:

Dane które możemy zmienić zawarte są w pliku „weapon.dat” otwieramy więc ten plik. W pliku każda broń występuje po trzy razy, odpowiada to weapon skillowi. Dla przykładu zmienimy parametry Desert Eagle:

$ DESERT_EAGLE INSTANT_HIT 25.0 30.0 348 -1 2
pythonbad 17 70 0.41 0.03 0.12 0 0 0.75 1.0 7 36 8 6 30
7 40 7001
$ DESERT_EAGLE INSTANT_HIT 30.0 35.0 348 -1 2
python 17 140 0.41 0.03 0.12 1 200 1.0 1.2 6 30 7
6 28 7 40 7011
$ DESERT_EAGLE INSTANT_HIT 35.0 35.0 348 -1 2
python 17 140 0.41 0.03 0.12 2 999 1.25 1.5 6 28 7 6 28
7 40 7031

Czerwone cyfry odpowiadają liczbie sztuk amunicji w magazynku, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś za 7 podstawił większą liczbę (np.20)
Zielone cyfry odpowiadają sile broni, tutaj też możesz wstawić dowolną liczbę, pamiętaj jednak, że broń przeciwników również ulegnie wzmocnieniu.
W miejsce oznaczone na **niebiesko** możemy wstawić cyfry:
0- nie dotyczy
1- z tej broni można celować.
2- z tej broni można celować przykładając ją do ramienia.
4- z tej broni można celować w trybie first person.
8- z tej broni nie da się celować.
W miejsce oznaczone na **pomarańczowo** możemy podstawić cyfry:
0- nie dotyczy
1- Celując z tej broni możemy chodzić.
2- Chodząc z wycelowaną bronią możemy strzelać
W miejsce zaznaczone na **ciemny, żółty** kolor podstawić możemy cyfry:
0- nie dotyczy
1- Broń rzucana
2- Broń ciężka

4- Broń maszynowa
8- Nosimy dwie sztuki broni.
W miejsce zaznaczone na **fioletowo** określa czas potrzebny na zmianę magazynka (1 wolno, 9-bardzo szybko).

II. Wpływ na pojawianie się samochodów na ulicach :

Możemy mieć wpływ na to, co jeździ po ulicach. W tym celu otwieramy plik „cargrp.dat". Dla przykładu ustawimy grę tak, aby gang The Ballas poruszał się wyłącznie w Phoenix-ach odszukaj linijkę:

majestic, tahoma # Gang 1 (BALLAS - BLACK)

I zmień ją na:

phoenix # Gang 1 (BALLAS - BLACK)

W ten sam sposób możesz przydzielić auta dla każdej grupy ludzi.

III. Zmiana cen towarów w sklepach

W tym celu otwórz plik „shopping.dat" interesują nas tylko sekcje Clothes, Haircuts, Tattos, Food, Weapons. Przykładowo zmienimy cenę fryzury "High Afro" na jednego dolara, oraz sprawimy, że będzie dodawała 50 punktów do respektu I 45 do seksapilu:

Oryginalne dane wyglądają tak:

highafro AFROHI highafro 1 respect 15 sexy 0 150

A my to zmieniamy na:

highafro AFROHI highafro 1 respect 505 sexy 45 1

The truth is out here, czyli ciekawostki ze świata GTA San Andreas.

W San Andreas trzeba mieć oczy szeroko otwarte, tak jak mawiał The Truth, a napotkamy się na bardzo dużo dziwnych rzeczy nadających się do Archiwum-X. Sądząc z wielkości świata gry z pewnością nie znajdą się tutaj wszystkie atrakcje, jednak te które tu zebrałem z pewnością zadziwią niejedną osobę grającą w GTA San Andreas.

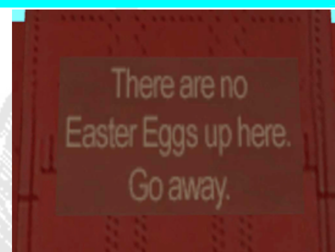
Dziwne grafitti na cmentarzu.

Na ścianie cmentarza na którym rozgrywała się misja „**Los sepulcros”** pomiędzy 22.00 a 6.00 rano można znaleźć grafitti na ścianie głoszące „*Families 4 Life – rodzina za życie”*. W internecie krążą również pogłoski o możliwości sfotografowania matki C.J. jednak ja robiąc ponad 2500 zdjęć na cmentarzach nie utrwaliłem jej ducha ani razu.



Szukasz w złym miejscu.

Na szczycie mostu Gant Bridge znajduje się śmieszny napis głoszący „Tutaj nie ma żadnych żartów, odejdź”. Czyżbyśmy szukali ich w złym miejscu ?



Auto The Truth.

Wykonując misję „**Are You Going to San Fierro**” można zabrać ten ciekawy samochodzik hipisowi i jeździć nim, gdy nie wykonujemy tej misji. Aby to zrobić wystarczy zaparkować go w garażu w San Fierro, a następnie zabić się. Po dotarciu z powrotem do garażu Mothership będzie stał tam zaparkowany. Niestety zmieni on nazwę na Camper, a czasami potrafi też stracić ten ładny wzorek.



Prosty sposób na ochronę naszych dzielnic.

Jeżeli jakaś z naszych dzielnic zostanie zaatakowana to istnieje bardzo prosty sposób jej obrony, a na dodatek jest w 100 % uczciwy. Jedynie, co musisz zrobić to wsiąść do taksówki (albo jakiegokolwiek innego pojazdu w którym wykonujemy jakieś misje) i uaktywnić jej misję. Po jej wyłączeniu okaże się, że wrogich gangoli gdzieś wywiało.

Dziwnie zachowujący się przechodnie.

Niektórzy przechodnie zachowują się bardzo dziwnie, a niekiedy wręcz bardzo dziwnie. Aby dojść do takiego wniosku wystarczy ich trochę pośledzić. Moim najlepszym przypadkiem była akcja, w której samolot w San Fierro wbił się w budynek. Zdarzają się też przypadki, że ludzie skaczą z wysokich budowli, bądź zachowują się jeszcze dziwniej.

Figurki z GTA Vice City i Manhunta.



Będąc u Zero popatrz się aparatem na towar, jaki on oferuje w sklepie. Wśród modeli samochodów do sklejania znajdują się figurki postaci z GTA:Vice City i Manhunt.



Auta nie do naprawienia.

W niektórych miejscach w grze można się natknąć na uszkodzone auta, ciekawostką jest to, że niektórych z nich nie da się w żaden sposób naprawić, możemy wjeżdżać do utraty tchu do Pay'n'Spray, a samochód jak był uszkodzony tak i jest…



Dilerzy.



Uważnie oberwij ludzi na ulicach, niektórzy z nich kręcą się podejrzanie. Gdy podejdziesz pod takiego gostka, zaproponuje on Tobie kupno pewnych nielegalnych używek, zaś gdy go zabijesz zostawia on całkiem sporo kasy. Zabijanie dilerów to dobry sposób na wzbogacenie się zaraz na początku gry, uważaj bo noszą broń !!!

Nasi dobrzy znajomi.

Catalina po pewnym czasie znajdzie sobie inny obiekt westchnień. Jej nową miłością, jest przystojni i wiecznie milczący Claude Speed, bohater gry GTA3. W grze ponadto pojawiają się też inne postacie znane z poprzednich części GTA, m.in. Salvatore Leone (GTA3), Ken Rosenberg (GTA:VC), reklama nowego filmu z Candy Suxx (GTA: VC), zdegradowany do roli neona Avergo (również GTA:VC), jednak największą sensacją jest papuga Rosenberga o imieniu Tony, pamiętamy, że takie imię nosił główny bohater gry GTA: Vice City.



Alternatywna metoda użycia koca gaśniczego.

Popatrz za pomocą aparatu fotograficznego na instrukcję obsługi koca gaśniczego, zauważysz, że oprócz tłumienia ognia może mieć także inne zastosowanie.

Konstelacja Rockstar i księżyc.

Przyglądając się nocą gwiazdom, można zauważyć konstelację gwiazd w postaci logo Rockstar. Jeśli chcemy mieć malowniczy księżyc w SA, wystarczy że strzelimy do niego ze snajperki.



Smacznego ptaszka !!!

W Cluckin' Bell możemy zjeść nie tylko kurczaka, świadczą o tym napisy na koszulkach pracowników. Słowo "Cock" to nie tylko oznaczenie koguta, ale też męskiego ptaszka ! Co powiecie na taką grę słów ?



Niesmaczny ?

Kupując dłuższy czas jedzenie możemy zmusić Carla do wymiotów. Po niezłym „hafcie” nie dojdzie nam jednak energia.

Uśmiech proszę !

Wsiądź do jakiegoś mocnego auta z napędem na tylnią oś (np. Infernus) a następnie trzymaj wciśnięty na raz gaz i hamulec. W tym momencie koła powinny buksować, zaś ty spróbuj skręcić w lewo i w prawo aby tylnimi oponami „narysować” półokrąg. Jak odjedziesz z tego miejsca to zobaczysz ciekawy efekt.

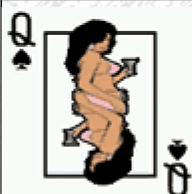


Na uwięzi.

Po prawej macie próbkę alternatywnego wykorzystania żurawia z magnesem.



Karty.



Na kartach w kasynach widnieją wizerunki postaci z poprzednich części serii.



Czarodziej z jakiej krainy ?



W San Fierro w teatrach pokazywana jest sztuka pod tytułem „The Wizard of Ass" której nazwa jest parodią „The Wizard of Oz", czyli „Czarnoksiężnika z krainy Oz".

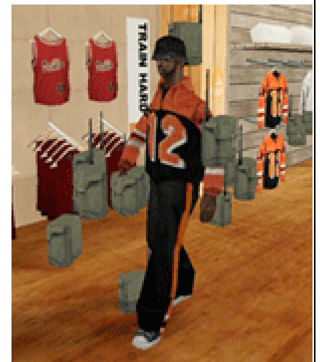
Parodia Resident Evil.



Kolejny mały sekret w San Fierro, tym razem jest to farmaceutyczna firma Zombtech która jest parodią firmy Umbrella Corporation, znanej niektórym z horrorów firmy Capcom. W necie krążyły kiedyś pogłoski o żywych trupach, które krążą nocą po zaułkach San Fierro, na szczęście to tylko niezdrowy żart, gdyż w przeciwnym wypadku strach byłoby na ulice wychodzić…

Bombowy strój.

Właściwie to powszechnie wiadomo, że Satchel Charge przyklejają się do wszystkiego, z czym mają styczność. Niektórzy zapewne już próbowali zaczepić ładunki wybuchowe na mieszkańcach San Andreas, jednak aby uzyskać taki sam efekt jak zdjęciu po prawej musimy wejść do jakiegokolwiek sklepu, baru albo restauracji. Koleżce po prawej było do twarzy w nowym wdzianku, szczególnie po eksplozji…

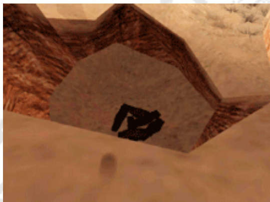


Parodia Ferrari.



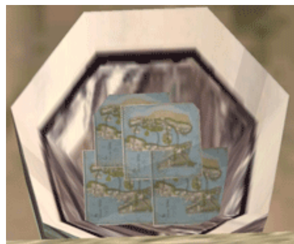
W Los Santos znajduje się salon luksusowych aut, zwany Grotti, czy te logo czegoś wam nie przypomina?. Po prostu bez komentarza.

Zwłoki.



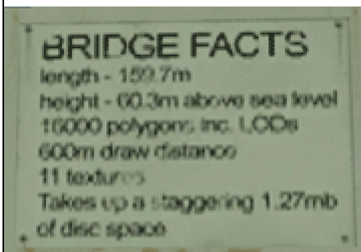
Nieopodal Snake Farm za skałami jest głęboka dziura, zaś w niej worki z zwłokami. Czyżby tutejsi nie lubili przejezdnych ?

Mapa Vice City.



Aby zobaczyć kolejny żart twórców gry musimy się udać do Angel Pine. Teraz odszukaj Cluckin's Bell. Nieopodal tego Fast-food'a znajdują się trzy kosze na śmieci. To właśnie w nich znajduje się mapa Vice City.

Gant Bridge po raz drugi.



Graficy Rockstar muszą być bardzo dumni ze swojego mostu. Nie dość, że stworzyli dla niego muzeum w którym możemy „podziwiać" kawałek kabla konstrukcyjnego to jeszcze (w tym samym muzeum) umieścili tablicę informacyjną. Możemy się z niej dowiedzieć, że np zajmuje 1.27 mb miejsca na dysku.

Kryjówka Toreno.



Rzadko który gracz odwiedza kryjówkę Toreno (Tierra Robada, nieopodal Las Barrancas) po wykonaniu dla niego tutaj misji. A szkoda, bo w środku znajduje się pokaźny zestaw broni (flamethower, minigun, bazooka, RPG.) Warto jest więc od czasu do czasu tu wpaść.

Ukryte wstawki.



Autorzy w grze przezornie zablokowali wstawki filmowe, na których C.J. baraszkuje ze swoimi dziewczynami. Aby je sobie obejrzeć musimy posiadać mod-a o nazwie Hot-Coffe, którego załączyłem do tego dokumentu. Więcej informacji na temat mod-a i jego instalacji znajduje się w pliku załączniki.rtf.

Walenie konia.



W Atrium w Los Santos znajduje się kilka rzeźb jedna z nich, przedstawiająca „Człowieka Samozadowalającego" jest zniszczona. Czyżby posąg zniszczyli obrońcy przyzwoitości ?. A może ktoś, kto był oburzony rozmiarem statuowego Wacka ?!.

Triathlon



Jeżeli dysponujemy dobrze rozwiniętą postacią (stamina 100, cycling skill 75 %) możemy sprawdzić nasze umiejętności biorąc udział w triatlonie, organizowanym przez Cluckin'bell w każdy weekend. W tym celu poszukaj czerwonych markerów na Santa Maria Beach i Palomino Creek Beach. Rozpoczną one misję polegającą właściwie na dziesięciominutowym wciskaniu klawisza odpowiedzialnego za sprint postaci, zaś za wygranie triatlonu dostaniemy trochę pieniędzy.

Libery City.



Są dwa sposoby na dostanie się do Liberty City. Jako że w wersji na PC nie istnieje kod na możliwość nieograniczonego wznoszenia się na Jetpack'u podam tutaj tylko ten sposób pozwalający sobie pochodzić po części tego miasta. Otóż po rozpoczęciu misji „**Saint Mark's Bistro**" musisz, bez zabijania Twojego głównego celu udać się na zewnątrz pod ścianę widoczną na zdjęciu po lewej (wpisz kod na nieśmiertelność, z tej wyprawy prawdopodobnie już nie wrócisz), teraz musisz wpisać kod na wysokie skoki i po prostu przeskocz za ścianę. Uwaga! poruszać się możesz jedynie po tych płaszczyznach, które odbijają kule wystrzelone z pistoletu.

Plakaty z GTA Vice City.

Plakaty z poprzedniej części gry porozlepiane są na oknach budynku w Foster Valley w San Fierro. Są w tak niskiej rozdzielczości, że zrobienie im zdjęcie było dla mnie niemożliwe.

Tablice rejestracyjne.

Niektóre auta w grze mają bardzo ciekawe tablice rejestracyjne. Wspomnę tutaj o tablicy „GROVE4L" na Greenwodzie Sweeta, „PULASKI" z Buffalo tego policjanta, czy też „TIMEBOMB" z samochodu-pułapki który prowadzimy podczas misji „**Yay-ka boom-boom**"

Maritial Arts.



Przez tego „sekrecika" szybko można dojść do wniosku, że w San Andreas uczymy się tylko dwóch sztuk walki. Dlaczego ? otóż „Marital Arts" bardzo podobnie brzmiące jak „Martial Arts" w wolnym tłumaczeniu brzmi „małżeńskie sztuki (walki)". Czyżby zwykłe przejęzyczenie ?

Manhunt schock tropper.

Osoby grające w „Manhunta" z pewnością poznają tego osobnika. W San Andreas nie są już tacy groźni gdyż zostali tutaj zdeklasowani do psychodelicznego obrazu na ścianie. Można go znaleźć na ścianach w barach.



Kody, czyli nie używaj ich jeśli nie chcesz popsuć sobie zabawy !!!

Używanie kodów może uniemożliwić zdobycie 100 % ukończenia gry !!!
Nie zapisuj stanu gry po ich użyciu !!!

PC

Kody na uzbrojenie, zdrowie i ekwipunek	
Kod	**Efekt**
LXGIWYL	Otrzymujesz pierwszy zestaw broni.
PROFESSIONALSKIT	Otrzymujesz drugi zestaw broni.
UZUMYMW	Otrzymujesz trzeci zestaw broni.
HESOYAM	Odnawia pancerz, zdrowie i daje 250 000 $
PROFESSIONALKILLER	Wszystkie statystyki broni wskakują na maksymalny poziom.
BAGUVIX	Nieskończone zdrowie.
FULLCLIP	Amunicja się nie kończy i nie trzeba przeładowywać broni.
GOODBYECRUELWORLD	Samobójstwo.
IAVENJQ	Trafieni z „garści” przeciwnicy latają jak w Dragon Ballu.
ROCKETMAN	Dostajesz Jetpack.
AIYPWZQP	Dostajesz spadochron.
Kody na zmianę wyglądu Carla oraz jego charakterystyki.	
BTCDBCB	CJ jest grubszy
KVGYZQK	CJ stanie się chudy
BUFFMEUP	CJ staje się mięśniakiem
NATURALTALENT	CJ staje się mistrzem kierownicy
WORSHIPME	Podnosi wskaźnik RESPECT do maksimum
PROFESSIONALKILLER	Teraz bohater jest killerem.
HELLOLADIES	Poziom seksapilu na maksa
CVWKXAM	Teraz CJ oddycha pod wodą
AEDUWNV	A teraz nigdy nie będzie głodny
KANGAROO	Carl skacze jak kangur.
CJPHONEHOME	Większe skoki na BMX'e
ANOSEONGLASS	Adrenalina mode.
BEKKNQV	CJ nie może się odpędzić od kobiet.
BAGOWPG	Wszyscy ciebie atakują.
Policja & Gangi.	
AEZAKMI	Policja nigdy nie będzie Ciebie ścigać.
ASNAEB	Zeruje poziom Wanted
TURNUPTHEHEAT	Dodaje 2 gwiazdki do poziomu Wanted
BRINGITON	Stajesz się wrogiem publicznym numer jeden.
ONLYHOMIESALLOWED	Gdzie nie spojrzysz tam są członkowie gangów.
BIFBUZZ	Gangi w Los Santos są na każde twoje skinienie.
ROCKETMAYHEM	Możesz rekrutować każdego, każdy rekrut dostaje wyrzutnię rakiet automatycznie.
SJMAHPE	Możesz rekrutować każdego, każdy rekrut dostaje Uzi9 mm automatycznie.
Zmiana środowiska gry.	
PLEASANTLYWARM	Słoneczne pogoda.
TOODAMNHOT	Bardzo słoneczna pogoda.
AUIFRVQS	Deszczowa pogoda.
ALNSFMZO	Bardzo deszczowa pogoda.
CFVFGMJ	Mglista pogoda.
YSOHNUL	Czas szybciej leci
SPEEDITUP	Przyśpiesza grę.
SLOWITDOWN	Spowalnia grę.
OFVIAC	Pomarańczowe niebo po godzinie 21.00

SCOTTISHSUMMER	Sztorm
CWJXUOC	Burza piaskowa.
AJLOJYQY	Szaleni golfiści atakują wszystkich.
BMTPWHR	Czujesz się, jakbyś był na wsi.
FOOOXFT	Każdy jest uzbrojony.
BLUESUEDESHOES	Zlot fanów Elvisa.
BGLUAWML	Przechodnie atakują Carla wyrzutniami rakiet.
STATEOFEMERGENCY	Zamieszki.
LIFESABEACH	Wszyscy wracają z plaży.
CPKTNWT	Wszystkie pojazdy na ekranie wybuchają.
STICKLIKEGLUE	Wszystkie samochody mają super przyczepność.
ZEIIVG	Światła zawsze są zielone.
WHEELSONLYPLEASE	Niewidzialne samochody.
OUIQDMW	Automatyczne namierzanie z samochodu.
YLTEICZ	Kierowcy stają się agresywni.
LLQPFBN	Wszystkie wozy stają się różowe.
IOWDLAC	Wszystkie auta są czarne.
FLYINGFISH	Można latać łodziami.
EVERYONEISPOOR	Po ulicach jeżdżą tylko najgorsze samochody.
EVERYONEISRICH	Po ulicach jeżdżą tylko sportowe auta.
RIPAZHA	Można latać samochodami.
SPEEDFREAK	We wszystkich autach zamontowane jest Nitro.
BUBBLECARS	Samochody są z gumy.
VKYPQCF	W Taxi montowane jest nitro.
Kody na pojazdy.	
Kod	**Pojawi się:**
OHDUDE	Hunter.
JUMPJET	Hydra.
FLYINGTOSTUNT	Stuntplane.
AIWPRTON	Rhino.
CQZIJMB	Bloodring Banger.
JQNTDMH	Ranger.
VROCKPOKEY	Racecar.
WHERESTHEFUNERAL	Romero
CELEBRITYSTATUS	Streetch
TRUEGRIME	Trashmaster.
RZHSUEW	Caddy.
KGGGDKP	Hortex.
FOURWHEELFUN	Quad.
AMOMHRER	Cysterna.
ITSALLBULL	Dozer
MONSTERMASH	Monster

XBOX

Kody na uzbrojenie, zdrowie i ekwipunek	
Kod	**Efekt**
R, Black, ←, Black, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑	Otrzymujesz pierwszy zestaw broni.
R, Black, L, Black, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←	Otrzymujesz drugi zestaw broni.
R, Black, L, Black, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓	Otrzymujesz trzeci zestaw broni.
R, Black, L, A, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑	Odnawia pancerz, zdrowie i daje 250 000 $
↓, X, A, ←, R, Black, ←, ↓, ↓, L, L, L	Wszystkie statystyki broni wskakują na maksymalny poziom.
↓, A, →, ←, →, R, →, ↓, ↑, Y	Nieskończone zdrowie.
L, R, X, R, ←, Black, R, ←, X, ↓, L, L	Amunicja się nie kończy i nie trzeba przeładowywać broni.
→, White, ↓, R, ←, ←, R, L, White, L	Samobójstwo.
↑, ↓, ←, →, L, White, R, Black, ↑, ↓, ←, →	Dostajesz Jetpack.
←, →, L, White, R, Black, Black, ↑, ↓, →, L	Dostajesz spadochron.
Kody na zmianę wyglądu Carla oraz jego charakterystyki.	
Y, ↑, ↑, ←, →, X, B, ↓	CJ jest grubszy

	CJ stanie się chudy
	CJ staje się mięśniakiem
	CJ staje się mistrzem kierownicy
	Podnosi wskaźnik RESPECT do maksimum
	Teraz bohater jest killerem.
	Poziom seksapilu na maksa
	Teraz CJ oddycha pod wodą
	A teraz nigdy nie będzie głodny
	Carl skacze jak kangur.
	Większe skoki na BMX'e
	Adrenalina mode.
	CJ nie może się odpędzić od kobiet.
	Wszyscy ciebie atakują.
Policja & Gangi.	
	Policja nigdy nie będzie Ciebie ścigać.
	Obniża poziom wanted o dwie gwiazdki.
	Dodaje 2 gwiazdki do poziomu Wanted
	Stajesz się wrogiem publicznym numer jeden.
	Gdzie nie spojrzysz tam są członkowie gangów.
	Możesz rekrutować każdego, każdy rekrut dostaje wyrzutnię rakiet automatycznie.
	Możesz rekrutować każdego, każdy rekrut dostaje Uzi9 mm automatycznie.
Zmiana środowiska gry.	
	Słoneczne pogoda.
	Bardzo słoneczna pogoda.
	Deszczowa pogoda.
	Bardzo deszczowa pogoda.
	Mglista pogoda.
	Czas szybciej leci
	Spowalnia grę.
	Pomarańczowe niebo po godzinie 21.00
	Sztorm
	Burza piaskowa.
	Czujesz się, jakbyś był na wsi.
	Każdy jest uzbrojony.
	Zlot fanów Elvisa.
	Zamieszki.
	Wszystkie pojazdy na ekranie wybuchają.
	Wszystkie samochody mają super przyczepność.
	Niewidzialne samochody.
	Automatyczne namierzanie z samochodu.
	Kierowcy stają się agresywni.
	Wszystkie wozy stają się różowe.
	Wszystkie auta są czarne.
	Można latać łodziami.
	Po ulicach jeżdżą tylko najgorsze samochody.
	Po ulicach jeżdżą tylko sportowe auta.
	Można latać samochodami.
	Samochody są z gumy.
	W Taxi montowane jest nitro.

Kody na pojazdy.	
Kod	**Pojawi się:**
B, A, L, B, B, L, B, R, Black, White, L, L	Hunter.
Y, Y, X, B, A, L, L, ↓, ↑	Hydra.
B, ↑, L, White, ↓, R, L, L, ←, ←, A, Y	Stuntplane.
B, B, L, B, B, B, L, White, R, Y, B, Y	Rhino.
↓, R, B, White, White, A, R, L, ←, ←	Bloodring Banger.
↑, →, →, L, →, ↑, X, White	Ranger.
Black, L, B, →, L, R, →, ↑, B, Black	Hotring racer.
↓, Black, ↓, R, White, ←, R, L, ←, →	Romero
Black, ↑, White, ←, ←, R, L, B, →	Stretch
B, R, B, R, ←, ←, R, L, B, →	Trashmaster.
B, L, ↑, R, White, A, R, L, B, A	Caddy.
Y, Y, X, B, A, L, White, ↓, ↓	Vortex.
←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, X, B, Y, R, Black	Quad.
R, ↑, ←, →, Black, ↑, →, X, →, White, L, L	Cysterna.
Black, L, L, →, →, ↑, ↑, A, L, ←	Dozer
→, ↑, R, R, R, ↓, Y, Y, A, B, L, L	Monster

Playstation 2

Kody na uzbrojenie, zdrowie i ekwipunek	
Kod	**Efekt**
R1, R2, L1, R2, L, D, R, U, L, D, R, U	Otrzymujesz pierwszy zestaw broni.
R1, R2, L1, R2, L, D, R, U, L, D, D, L	Otrzymujesz drugi zestaw broni.
R1, R2, L1, R2, L, D, R, U, L, D, D, D	Otrzymujesz trzeci zestaw broni.
R1, R2, L1, ✕, L, D, R, U, L, D, R, U	Odnawia pancerz, zdrowie i daje 250 000 $
D, □, ✕, L, R1, R2, L, D, D, L1, L1, L1	Wszystkie statystyki broni wskakują na maksymalny poziom.
D, ✕, R, L, R, R1, R, D, U, △	Nieskończone zdrowie.
L1, R1, □, R1, L, R2, R1, L, □, D, L1, L1	Amunicja się nie kończy i nie trzeba przeładowywać broni.
R, L2, D, R1, L, L, R1, L1, L2, L1	Samobójstwo.
U, D, L, R, L1, L2, R1, R2, U, D, L, R	Dostajesz Jetpack.
L, R, L1, L2, R1, R2, R2, U, D, R, L1	Dostajesz spadochron.
Kody na zmianę wyglądu Carla oraz jego charakterystyki.	
△, U, U, L, R, □, ○, D	CJ jest grubszy
△, U, U, L, R, □, ○, R	CJ stanie się chudy
△, U, U, L, R, □, ○, L	CJ staje się mięśniakiem
□, L2, ✕, R1, L2, L2, L, R1, R, L1, L1, L1	CJ staje się mistrzem kierownicy
L1, R1, △, D, R2, ✕, L1, U, L2, L2, L1, L1	Podnosi wskaźnik RESPECT do maksimum
D, □, ✕, L, R1, R2, L, D, D, L1, L1, L1	Teraz bohater jest killerem.
○, △, △, U, ○, R1, L2, U, △, L1, L1, L1	Poziom seksapilu na maksa
D, L, L1, D, D, R2, D, L2, D	Teraz CJ oddycha pod wodą
□, L2, R1, △, U, □, L2, U, ✕	A teraz nigdy nie będzie głodny
U, U, △, △, U, U, L, R, □, R2, R2	Carl skacze jak kangur.
△, □, ○, ○, □, ○, ○, L1, L2, L2, R1, R2	Większe skoki na BMX'e
✕, ✕, □, R1, L1, ✕, D, L, ✕	Adrenalina mode.
□, R, □, □, L2, ✕, △, ✕, △	CJ nie może się odpędzić od kobiet.
✕, L1, U, □, D, ✕, L2, △, D, R1, L1, L1	Wszyscy ciebie atakują.
Policja & Gangi.	

○ R ○ R L □ △ U	Policja nigdy nie będzie Ciebie ścigać.
R1 R1 ○ R2 U D U D U D	Obniża poziom wanted o dwie gwiazdki.
R1 R1 ○ R2 L R L R L R	Dodaje 2 gwiazdki do poziomu Wanted
○ R ○ R L □ X D	Stajesz się wrogiem publicznym numer jeden.
L R R R L X D U □ R D	Gdzie nie spojrzysz tam są członkowie gangów.
R2 R2 R2 X L2 L1 R2 L1 D X	Możesz rekrutować każdego, każdy rekrut dostaje wyrzutnię rakiet automatycznie.
D □ U R2 R2 U R R U	Możesz rekrutować każdego, każdy rekrut dostaje 9 mm pistol automatycznie.
Zmiana środowiska gry.	
R2 X L1 L1 L2 L2 L2 △	Słoneczne pogoda.
R2 X L1 L1 L2 L2 L2 D	Bardzo słoneczna pogoda.
R2 X L1 L1 L2 L2 L2 □	Deszczowa pogoda.
R2 X L1 L1 L2 L2 L2 X	Mglista pogoda.
○ ○ L1 □ L1 □ □ □ L1 △ ○ △	Czas szybciej leci
△ U R D □ R2 R1	Spowalnia grę.
L L L2 R1 R □ □ L1 L2 X	Pomarańczowe niebo po godzinie 21.00
R2 X L1 L1 L2 L2 L2 ○	Sztorm
U D L1 L1 L2 L2 L1 L2 R1 R2	Burza piaskowa.
L1 L1 R1 R1 L2 L1 R2 D L U	Czujesz się, jakbyś był na wsi.
L1 ○ △ L1 L1 □ L2 U D L	Zlot fanów Elvisa.
L2 R L1 △ R R R1 L1 R L1 L1 L1	Zamieszki.
R2 L2 R1 L1 L2 R2 □ △ ○ △ L2 L1	Wszystkie pojazdy na ekranie wybuchają.
△ R1 R1 L R1 L1 R2 L1	Wszystkie samochody mają super przyczepność.
△ L1 △ R2 □ L1 L1	Niewidzialne samochody.
U U □ L2 R X R1 D R2 ○	Automatyczne namierzanie z samochodu.
R2 ○ R1 L2 L R1 L1 R2 L2	Kierowcy stają się agresywni.
○ L1 D L2 L X R1 L1 R ○	Wszystkie wozy stają się różowe.
○ L2 U R1 L X R1 L1 L ○	Wszystkie auta są czarne.
R2 ○ U L1 R R1 R U □ △	Można latać łodziami.
L2 R L1 U X L1 L2 R2 R1 L1 L1 L1	Po ulicach jeżdżą tylko najgorsze samochody.
U L1 R1 U R U X L2 X L1	Po ulicach jeżdżą tylko sportowe auta.
□ D L2 U L1 ○ U X L	Można latać samochodami.
□ R2 D D L D L L L2 X	Samochody są z gumy.
U X △ X △ X □ R2 R	W Taxi montowane jest nitro.
Kody na pojazdy.	
Kod	**Pojawi się:**
○ X L1 ○ ○ L1 ○ R1 R2 L2 L1 L1	Hunter.
△ △ □ ○ X L1 L1 D U	Hydra.
R U R1 R1 R1 D △ △ X ○ L1 L1	Stuntplane.
○ ○ L1 ○ ○ ○ L1 L2 R1 △ ○ △	Rhino.
D R1 ○ L2 L2 X R1 L1 L L	Bloodring Banger.
U R R L1 R U □ L2	Ranger.
R1 ○ R2 R L1 L2 X X □ R1	Hotring racer.
D R2 D R1 L2 L R1 L1 L R	Romero
R2 U L2 L L R1 L1 ○ R	Stretch
○ R1 ○ R1 L L R1 L1 ○ R	Trashmaster.
○ L1 U R1 L2 X R1 L1 ○ X	Caddy.
△ △ □ ○ X L1 L2 D D	Vortex.
L L D D U U □ ○ △ R1 R2	Quad.
R1 U L R R2 U R □ R L2 L1 L1	Tanker.

R2 L1 L1 R R U U × L1 L	Dozer
R U R1 R1 R1 D △ △ × ○ L1 L1	Monster

Klawiszologia, czyli co naciskać aby uzyskać pożądany efekt.

Foot Controls *- akcje które możemy wykonać będąc poza pojazdem.*			
Strzał	**NUM0**	**LCTRL**	**LMB**
Następna broń	**E**	**ENT**	**MS WHEEL DOWN**
Poprzednia broń	**Q**	**NUM.**	**MS WHEEL UP**
Polecenie „do przodu"	**G**		
Polecenie „wstecz"	**H**		
Konwersacja- „Tak"	**N**		
Konwersacja- „Nie"	**Y**		
Krok do przodu	**UP**	**W**	
Krok do tyłu	**DOWN**	**S**	
W lewo	**LEFT**	**A**	
W prawo	**RIGHT**	**D**	
Przybliżenie widoku	**X**	**PGUP**	**MS WHEEL UP**
Oddalenie widoku	**Z**	**PGDOWN**	**MS WHEEL DOWN**
Wejście/Wyjście z pojazdu	**F**	**ENTER**	
Zmiana kamery	**V**	**HOME**	
Skok	**LSHIFT**	**RCTRL**	
Sprint	**SPACE**		
Celowanie bronią	**DEL**	**CAPS LOCK**	**RMB**
Kucnięcie	**C**		
Akcja	**TAB**		
Chód	**LALT**		
Spojrzenie za siebie	**NUM1**	**MMB**	
Vehicle Controls *- akcje, które możemy wykonać będąc w pojeździe.*			
Strzał	**RCTRL**	**LALT**	**LMB**
Drugi tryb strzelania	**LCTRL**	**NUM0**	
Gaz	**W**		
Hamulec/Wsteczny	**S**		
Skręt w lewo	**A**	**LEFT**	
Skręt w prawo	**D**	**RIGHT**	
Naprzód/ W dół	**UP**		
Wstecz/ Do góry	**DOWN**		
Wejście/Wyjście z pojazdu	**F**	**ENTER**	
Przyśpieszenie podróży	**Y**		
Następna stacja radiowa	**INS**	**4**	**MS WHEEL UP**
Poprzednia stacja radiowa	**DEL**	**R**	**MS WHEEL DOWN**
Zmiana odtwarzanej MP3	**F5**		
Klakson	**CAPSLOCK**	**H**	
Wybór misji	**2**	**NUM+**	
Zmiana kamery	**V**	**HOME**	
Hamulec ręczny	**SPACE**	**RCTRL**	
Obejrzenie się za siebie	**MMB**		
Mouse look	**RMB**		
Obejrzenie się w lewo	**Q**		
Obejrzenie się w prawo	**E**		
Special ctrl left	**NUM4**		

Special ctrl right	**NUM6**		
Special ctrl up	**NUM8**	**DEL**	
Special ctrl down	**NUM2**	**END**	

Lista maszyn oddana do naszej dyspozycji.

Jednoślady:

BMX



Mountain Bike



Bike



BF-400



NRG-50



PCJ-600



Freeway

Wayfarer





Sanchez



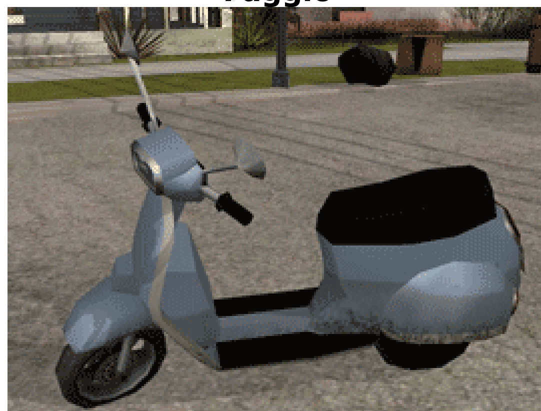
Quadbike



HPV-1000



Faggio



Pizzaboy



FCR-900



Dwuślady:

Admiral



Alpha



Ambulanse



Baggage



Bandito



Banshee



Barracks



Benson



BF Injection



Blade



Blista Compact



Bloodring Banger



Bobcat



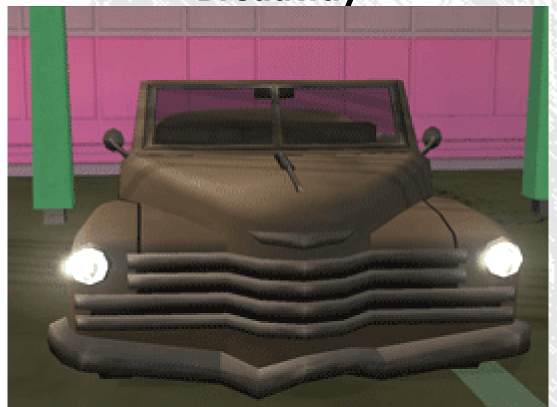
Boxville



Brawura



Broadway



Buccaneer



Buffalo



Bullet



Burrito



Bus



Cabbie



Caddy



Camper



Cardona



Cement Truck



Cheetah



Clover



Club



Coach



Combine Harvester



Comet



DFT-30



Dozer



Dumper



Dune



Elegant



Elegy



Emperor



Esperanto



Euros



FBI Rancher



FBI Truck



Feltzer



Fire Truck



Flash



Flatbed



Forklift



Fortune



Glendale



Greenwood



Hermes



Hot Dog



Hot Knife



Hotring Racer



Huntley



Hustler



Infernus



Intruder



Jester



Jurney



Kart



Landstalker



Linerunner



Maestic



Manana



Merit



Mesa



Monster



Moonbeam



Mower



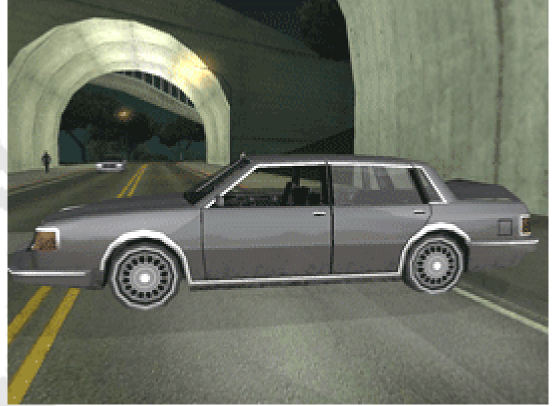
Mr.Whoopie



Mule



Nebula



News Van



Oceanic



Packer



Perennial



Patriot



Phoenix



Picador



Police



Police Enforcer



Pony



Premier



Primo



Rancher



Ranger



Regina



Remington



Rhino



Roadtrain



Romero



Rumpo



Sabre



Sadler



Sandking



Savana



Securicar



Sentinel



Slamvan



Solair



Stafford



Stallion



Stratum



Stretch



Sultan



Sunrise



Super GT



Sweeper



Tahoma



Tampa



Tanker



Taxi



Tornado



Towtruck



Tractor



Trashmaster



Tug



Turismo



Uranus



Utility Van



Vincent



Virgo



Voodoo



Walton



Washington



Willard



Windstor



Yankee



Yosemite



ZR-350



Maszyny latające

Cargobob



Maverick



Beagle

Police Maverick





Rustler



Shamal



Cropduster



Skimmer



Hydra



Stuntplane



Leviathan



Nevada



Raindance



Hunter



Seasparrow



Dodo



Sparrow

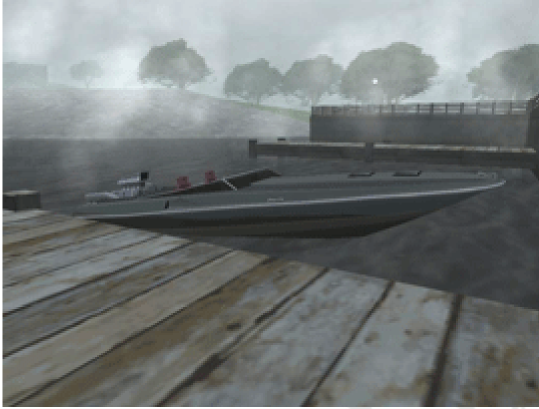


AT-200



Łodzie.

Jetmax



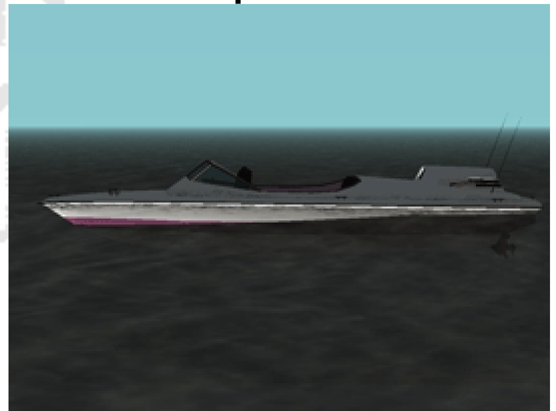
Marquis



Reefer



Speeder



Squalo



Dingty



Tropic



Predator



Launch



Inne maszyny.

Vortex



Train



Crane



Stacje radiowe, czyli czego będziemy słuchać jeżdżąc brykami po mieście.



PLAYBACK FM



DJ: Forth Right MC
Rodzaj muzyki: rap w stylu East Side.

1. Playback FM Intro
2. Public Enemy - Rebel Without A Pause
3. Brand Nubian - Brand Nubian
4. Slick Rick - Children's Story
5. You're On Playback FM
6. Eric B. & Rakim - I Know You Got Soul
7. Rob Base & DJ EZ Rock - It Takes Two
8. That Was Playback FM
9. Kid Frost - La Raza
10. The D.O.C. - It's Funky Enough
11. Da Lench Mob - Guerillas In Tha Mist
12. Compton's Most Wanted - Hood Took Me Under
13. Cypress Hill - How I Could Just Kill A Man
14. 2 Pac - I Don't Give A Fuck
15. Ice Diamonds
16. Commando Pest Eradication



K-ROSE



DJ: Mary-Beth Maybell
Rodzaj muzyki: Country

1. K-Rose Intro
2. Willie Nelson - Crazy
3. Hank Williams - Hey Good Lookin'
4. Conway Twitty & Loretta Lynn - Louisiana Woman, Mississippi Man
5. Statler Brothers - Bed of Roses
6. You're On K-Rose
7. Jerry Reed - Amos Moses
8. Eddie Rabbit - I Love A Rainy Night
9. Whitey Shafer - All My Ex's Live In Texas
10. Ed Bruce - Mammas Don't Let Your Babies Grow Up To Be Cowboys
11. Merle Haggard - Always Wanting You
12. Patsy Cline - Three Cigarettes In The Ashtray
13. That Was K-Rose
14. Logger
15. Starfish Resort And Casino



BOUNCE FM



DJ: "The Funktipus"
Rodzaj muzyki: Funk

1. Bounce FM Intro
2. Kool & The Gang - Hollywood Swingin'
3. Rick James - Cold Blooded
4. The Gap Band - You Dropped A Bomb On Me
5. Cameo - Candy
6. Ronnie Hudson - West Coast Poplock
7. You're On Bounce FM
8. Zapp - I Can Make You Dance
9. Dazz Band - Let It Whip
10. Roy Ayers - Running Away
11. Ohio Players - Funky Worm
12. Maze - Twilight
13. That Was Bounce FM
14. Glory Hole Theme Park: Fun With Strangers
15. Eris Pump Up Shoe



K-DST



DJ: Tommy "The Nightmare" Smith
Rodzaj muzyki: Rock'n'Roll, Classic Rock

1. K-DST Intro
2. Heart - Barracuda
3. Kiss - Strutter
4. Boston - Smokin'
5. Grand Funk Railroad - Some Kind of Wonderful
6. Joe Cocker - Woman To Woman
7. Humble Pie - Get Down To It
8. You're On K-Dst
9. America- A Horse With No Name
10. The Who - Eminence Front
11. Lynyrd Skynyrd - Free Bird
12. Eddie Money - Two Tickets To Paradise
13. Rod Stewart - Young Turks
14. That Was K-DST
15. Midlife Crisis Center
16. San Andreas Telephone: New Father



SF-UR



DJ: Hans Oberlander
Rodzaj muzyki: House

1. Jomanda - Make My Body Rock
2. 808 State - Pacific
3. The Todd Terry Project - Weekend
4. NightWriters - Let The Music Use You
5. Marshall Jefferson - Move Your Body
6. Maurice - This Is Acid
7. Mr Fingers - Can You Feel It?
8. A Guy Called Gerald - Voodoo Ray
9. Cultural Vibe - Ma Foom Bey
10. Ce Ce Rogers - Someday
11. Robert Owens - I'll Be Your Friend
12. Frankie Knuckles - Your Love
13. Joe Smooth - Promised Land
14. 28th Street Crew - I Need A Rhythm
15. Raze - Break 4 Love
16. Fallout - The Morning Afte



RADIO LOS SANTOS



DJ: Julio G
Rodzaj muzyki: Rap i Hiphop w stylu West Coast
1. Too Short - The Ghetto
2. 2 Pac - I Don't Give A Fuck
3. Compton's Most Wanted - Hood Took Me Under
4. Dr Dre - Nuthin' But A G Thang
5. Dr Dre - Fuck Wit Dre Day
6. Dr Dre - Deep Cover
7. Kid Frost - La Raza
8. Cypress Hill - How I Could Just Kill A Man
9. The Doc - It's Funky Enough
10. NWA - Alwayz Into Something
11. NWA - Express Yourself
12. Ice Cube - It Was A Good Day
13. Ice Cube - Check Yo Self
14. Easy E - Easy-Er Said Than Done
15. Above The Law - Murder Rap
16. Da Lench Mob - Guerrillas In Tha Mis



RADIO X



DJ: Sage
Rodzaj muzyki: NeoRock, muzyka alternatywna

1. Radio X Intro
2. Soundgarden - Rusty Cage
3. Helmet - Unsung
4. Faith No More - Midlife Crisis
5. Stone Temple Pilots - Plush
6. Rage Against The Machine - Killing In The Name
7. You're On Radio X
8. Living Colour - Cult Of Personality
9. Danzig - Mother
10. Depeche Mode - Personal Jesus
11. Jane's Addiction - Been Caught Stealing
12. L7 - Pretend We're Dead
13. That Was Radio X
14. My Five Uncles
15. Exsorbeo Handheld Gaming System



CSR 103.9



DJ: Philip "PM" Michaels
Rodzaj muzyki: Nowoczesny soul, swing.

1. CSR 103:9 Intro
2. Guy - Groove Me
3. Today - I Got The Feeling
4. Bobby Brown - Don't Be Cruel
5. En Vogue - My Lovin' (Never Gonna Get It)
6. Wrecks-N-Effect - New Jack Swing
7. Boyz II Men - Motownphilly
8. You're On CSR 103:9
9. Bell Biv DeVoe - Poison
10. Samuelle - So You Like What You See
11. SWV - I'm So Into You
12. Aaron Hall - Don't Be Afraid
13. Ralph Tresvant - Sensitivity
14. That Was CSR 103:9
15. Renegade Cologne
16. The Epsilon Program: Covet



K-JAH WEST



DJ: Marshall Peters i Johny Lawton
Rodzaj muzyki: głównie regge

1. K-Jah Intro
2. Max Romeo & The Upsetters - Chase The Devil
3. Barrington Levy - Here I Come
4. Black Uhuru - Great Train Robbery
5. Blood Sisters - Ring My Bell
6. Toots & The Maytals - Funky Kingston
7. Augustus Pablo - King Tubby Meets The Rockers Uptown
8. You're On K-Jah
9. Pliers - Bam Bam
10. Dillinger - Cocaine in My Brain
11. Black Harmony - Don't Let It go To Your Head
12. Reggie Stepper - Drum Pan Sound
13. The Maytals - Pressure Drop
14. That Was K-Jah
15. Sooth Cough Medicine
16. Wrestling On Weazel



MASTER SOUNDS 98.3



DJ: Johny "The Love Giant" Parkinson
Rodzaj muzyki: Funk, Groove, Soul

1. Mastersounds 98.3 Intro
2. James Brown - The Payback
3. The Chakachas - Jungle Fever
4. Lyn Collins - Think About It
5. Bobby Byrd - I Know You Got Soul
6. Charles Wright - Express Yourself
7. Maceo & The Macks - Cross The Tracks (We Better Go Back)
8. You're On Mastersounds 98.3
9. Sir Joe Quarterman & Free Soul - (I Got) So Much Trouble In My Mind
10. The J.B.'s - Grunt
11. Harlem Underground Band - Smokin' Cheeba Cheeba
12. James Brown - Funky President
13. Booker T & The MG's - Green Onions
14. That Was Mastersounds 98.3
15. Cluckin' Bell
16. Zebra Bar: Fun To Try



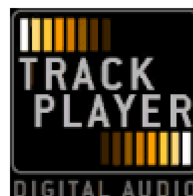
TALK RADIO WCTR



W tym radiu usłyszymy tylko dialogi, warto posłuchać jak znasz angielski gdyż niektóre są bardzo fajowe.



USER TRACK PLAYER



To jest odtwarzacz twoich plików MP3. Należy przekopiować swoje utwory do floderu **User Tracks.**









